

A PC-JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA

IX. évfolyam, 11. szám, 1998. november

398,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

CAESAR III
MISSING IN ACTION
PEOPLE'S GENERAL
GRAND PRIX LEGENDS
KLINGON HONOUR GUARD

POPVULOUS

AZ ISTENEK A FEJEDRE ESTEK!

THE BEGINNING

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-	
11TH HOUR	4999.-	
3 KOPONYA TOLTEC KINGS TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABE 'S EXODUS	HIVJ	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ACTUA TENNIS	11999.-	
ADDITION PINBALL	7999.-	
ADV. TACT. MISS. X WING VS TIE FIGHT.	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64 LONGBOW /CLASSIC	3999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	
APACHE LONGBOW	3999.-	
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ATF / CLASSIC	4999.-	
ATLANTIS	4999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	
BALLS OF STEEL	9999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BLOOD	4999.-	
BLOOD 2	HIVJ	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CAESAR III	HIVJ	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON 2	HIVJ	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CHESSMASTER 6000	11999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
CIVIL WAR	4999.-	
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-	
COLIN MCRAE RALLY	11999.-	
COMMAND & CONQUER	4999.-	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
COMMANDOS	9999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	3999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DIG	4999.-	
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DRAGON HEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL.	4999.-	

Fogy. ár Akciós ár

DUNE	4999.-	
DUNE 2000	9999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTASIA /ARGENTUM /H	4999.-	
EF2000 TACTCOM	5999.-	
ELF	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EUROPEAN AIR WAR	HIVJ	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
F.A.P.L. FOOTBALL MANAGER 99	11999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F16 - MIG 29	HIVJ	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FALLOUT 2	HIVJ	
FEEDLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 99	HIVJ	
FIFTH ELEMENT	11999.-	
FINAL FANTASY VII	9999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS	4999.-	
FORMULA 1	12999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE / DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GANGSTERS	HIVJ	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	11999.-	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HEAVY GEAR 2	HIVJ	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	5999.-	3999.-
HERCULES	9999.-	
HERETIC II	HIVJ	
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
HUNTER HUNTED	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-	
ISRAELI AIR FORCE	11999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID 'S KIT 4-7	9999.-	
KID 'S KIT 8-12	9999.-	
KNND KROSSFIRE	11999.-	
KNIGHTS & MERCHANTS	HIVJ	
LAND SEA & AIR PACK	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-	
LODE RUNNER 2	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
M1 TANK PLATOON II	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	5999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGA3PAK 9	11999.-	
MEGARACE	9999.-	
MIGHT & MAGIC VI	11999.-	
MISSING IN ACTION	11999.-	
MONACO GRAND PRIX	HIVJ	
MONKEY ISLAND 1 & 2 /H	5999.-	

Fogy. ár Akciós ár

MONTEZUMA RETURN	HIVJ	
MORE EMPIRES	5999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MORTAL KOMBAT 4	11999.-	
MOTO RACER 2	HIVJ	
MOTOCROSS MADNESS	12999.-	
MYSTERIES OF SYTH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAM	11999.-	
NASCAR 2	3999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA JAM	2999.-	
NEED FOR SPEED III	11999.-	
NEWMAN HAAS RACING	HIVJ	
NHL 99	11999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-	
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
ODD WORLD ABE 'S ODDISEY	4999.-	
ODT	HIVJ	
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OUTPOST 2	3999.-	
OVERLORD	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER GENERAL II	9999.-	
PEOPLE 'S GENERAL	11999.-	
PERFECT ASSASSIN	9999.-	
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
POWERBOAT	9999.-	
POWERSLIDE	HIVJ	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	4999.-	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-	
QUAKE 2 DATA /THE RECKONING	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON II	HIVJ	
RAILROAD TYCOON	3999.-	
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-	
REBEL ASSAULT	4999.-	
REBEL ASSAULT - REBEL ASSAULT II	4999.-	
REBEL ASSAULT - X WING	5999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED JACK	11999.-	
REDLINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SETTLERS 3	HIVJ	
SETTLERS II	3999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	HIVJ	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SILVER GAMES	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIN	HIVJ	
SMALL SOLDIERS-SQUAD COMMANDER	11999.-	
SONIC R	HIVJ	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	11999.-	
SPECTRE VR	6999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT DATA - INSURRECTION	7999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	

Fogy. ár Akciós ár

STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUSBY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNDICATE WARS	3999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-	
TFX	1999.-	
THEME PARK	4999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGER WOODS 99	11999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOMB RAIDER II	11999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRESPASSER	HIVJ	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TURK 2	HIVJ	
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
ULTIMATE WAR PACK	11999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
URBAN ASSAULT	12999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VESZELYZET	3999.-	
VIRTUAL CHESS 2	4999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WARCRAFT II DELUXE	9999.-	
WARLORDS III	4999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-	
WESTERN FRONT	HIVJ	
WETRIX	9999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
WORMS ARMAGEDDON	HIVJ	
X COM INTERCEPTOR	9999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCRACY	11999.-	

1 + 5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

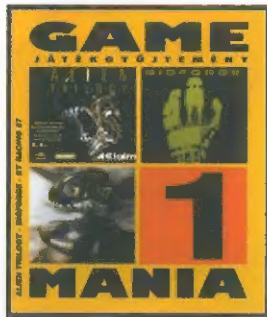
PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

MÁR NOVEMBERBEN IS KARÁCSONYI ÁRAK!



GAME MANIA 1
9999,- helyett **4999,-**



F22
11999,- helyett **4999,-**



FALLOUT
11999,- helyett **4999,-**



SCREAMER 2
4999,- helyett **2999,-**



X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett **4999,-**



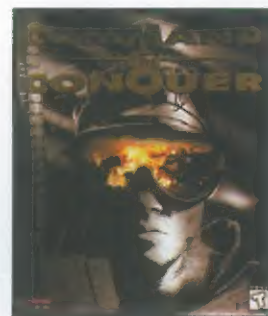
GAME MANIA 3
9999,- helyett **4999,-**



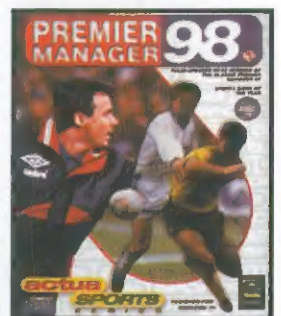
I-WAR
11999,- helyett **4999,-**



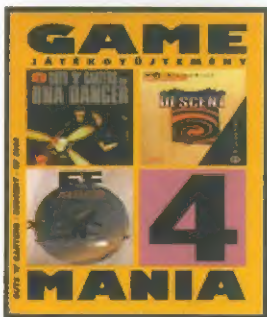
GUTS'N'GARTERS
9999,- helyett **4999,-**



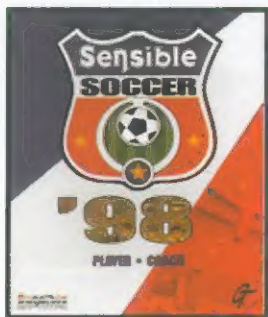
COMMAND & CONQUER
9999,- helyett **4999,-**



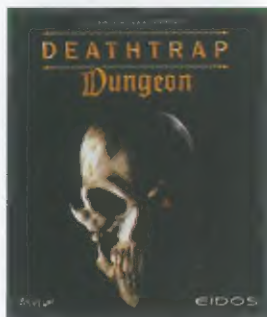
PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 4
9999,- helyett **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett **4999,-**



DEATHTRAP DUNGEON
9999,- helyett **5999,-**



TIME WARRIORS
9999,- helyett **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 5
9999,- helyett **4999,-**



PINK PANTHER 2
9999,- helyett **4999,-**



MORTAL KOMBAT 4
11999,- helyett **7999,-**



SPEC OPS
11999,- helyett **7999,-**



PRIVATEER 2
9999,- helyett **3999,-**



MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN
(POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT
BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ
SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132)
ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN
TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY
BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 11

POPULOUS: THE BEGGINING	10
CAESAR III	14
BARRAGE	17
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	18
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN	20
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER	22
QUAKE II: GROUND ZERO	24
CHESSMASTER 6000	25
MONTEZUMA'S RETURN	26
ACTUA TENNIS	27
KLINGON HONOUR GUARD	28
THE CREED	30
SMALL SOLDIERS	33
GRAND PRIX LEGENDS	34
MISSING IN ACTION	36
PEOPLE'S GENERAL	38
BUGGY	40

HÍREK

● SIERRA	4
● ACCLAIM	5
● GREMLIN INTERACTIVE	6
● UBISOFT	7
● RAGE	8
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGO	44

101ST AIRBORNE IN NORMANDY ..	18
ACTUA TENNIS	27
BARRAGE	17
BUGGY	40
CAESAR III	14
CHESSMASTER 6000	25
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER ..	22
GRAND PRIX LEGENDS	34
KLINGON HONOUR GUARD	28
MISSING IN ACTION	36
MONTEZUMA'S RETURN	26
PEOPLE'S GENERAL	38
POPULOUS: THE BEGGINING	10
QUAKE II: GROUND ZERO	24
REDJACK: REVENGE OF BRETHREN ..	20
SMALL SOLDIERS	33
THE CREED	30



Missing in Action

A Simis ugyan új kiadóhoz pártolt, de a Team Apache-ból már ismert engine még mindig csodálatos.

36. oldal



Grand Prix Legends

A Papyrus iszonyúan nehéz szimulátorában megelevenedik a Forma 1 hőskora.

34. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Grafit Pencil Nyomda, Budapest

A címlapon: Populous: The Beginning (Electronic Arts/Bullfrog)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismaroszi Renáta Levélágítás: Recent Kft.

Kiadja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132



The Creed

Első pillantásra egy igen meglepő sci-fi akciójáték, amit az Electronic Arts túl erőszakosnak talált arra, hogy kiadja.

30. oldal

Populous: The Beginning

Hat évet vártunk. Hat hosszú évet, hogy megszülessen a Játékok Játékának következő része. Megszületett.

10. oldal

Caesar III

Nehéz kenyér a római helytartóé: egyszerre kell tetszenie a plebsnek, a császárnak és az isteneknek.

14. oldal



AKTUÁLIS

Ahogy az év vége felé közeledve egyre inkább elborul az ég, úgy kezd egyre inkább kivírulni az egyszeri PC-játékos hangulata, hiszen a karácsonyi nagyüzemre készülve egyre sűrűsödnek a polcokon a megjelenő újdonságok, és lassan megérkeznek az igazán nagy nevek is. "Három a magyar igazság!" - tartja a közmondás (és egy ráadás, mint tudjuk, de ez csak az ÁFA bevezetése óta van), de úgy látszik nem csak a magyar, hiszen két világsiker is trilógiává bővült

ebben a hónapban. (A Settlers III csak azért nem került terítékre, mert akkor aztán tényleg teljesen belegabalyodtunk volna ezekbe a hármaskokba. (Sebaj, majd a jövő hónapban! Vagy a 3*33. számunkban.) A Hírekben folytatjuk végeláthatatlan ECTS-beszámolóinkat, amely előre láthatólag a következő ECTS-ig, illetve a Világvégéig tart (majd meglátjuk, melyiket rendezik meg előbb). Nem is húzom tovább az időt: merüljetelek bele szépen Populous:

The Beginning című újságunkba, amely 98/11 sorszámú 576 melléklettel jelenik meg. Ja, egyébként már előre jelzem, hogy karácsonyra némi meglepetést készítünk nektek, szóval készüljetelek fel testben és lélekben egyaránt. (Hogyisne! Dehogy mondom meg! Akkor már nem lesz meglepetés...



A Sierra (illetve tulajdonosa, a CUC Software) választékát nézve az ember igencsak a bőség zavarával küzd: hirtelen nem is tudja, hogy hova kapjon, mert itt aztán a stratégiától a szimulátorig, vagy a szerepjátéktól a sportig minden kategóriában akad 3-4 újdonsült jelentkező. Ráadásul régi patinás cég lévén számos nagy nevet is mondhat magáénak. Szerencsére a Sierra is állandó vendége volt idei híreinknek,

így új játékaik közül csak szemezgetni fogunk. Ezek közül világ-szerte a két legjobban legjobban várt a Blizzard nevéhez kötődik: ez egyik az RPG-k koronázatlan (illetve többszörösen megkoronázott) királya, a Diablo II. része, a másik pedig az első hivatalos Starcraft kiegészítő, a **Brood War**.

Az új sztorira épített hadjáratokban (minden fajnak 1-1) egyenként összesen 8-8 küldetés kap majd helyet, és összesen 6 (fajonként 2-2) új egységgel bővül az egységek listája is. Minden bizonnyal elégedettek lesznek a multiplayer-játékosok is, hiszen 100 vadonatúj harcmező várja, hogy ismerőseikkel rátoduljanak.

A szimulátorok között is akadnak régi ismerősök. Egyrészt jön újra a **Red Baron**, csak most már teljes 3Dfx-támogatással (mindkét Voodoohoz), és az új lehetőségekhez illesztett környe-

zettel és effektekkel, továbbá polgári repülőgépeken is újra magasba röppenhetünk a **Pro Pilot 98**-ben. Ez természetesen szintén teljes 3D-támogatást kapott, és jelentősen kibővült a légtér is: a játékban végigrepülhetünk az Egyesült Államok, Kanada és Nyugat-Európa földrajzi adatok alapján teljesen élethűen reprodukált felszíne felett, lepillanthatunk 35 részletesen kidolgozott metropoliszra, miközben

Brood War



3500 repülőter kifutópályáit hívogatnak, hogy futóműveinket rájuk bocsássuk.

A Sierra-autóversenyek szintén egyfajta minőséget jelentettek mindig is. Ezt hűen alátámasztja a Garand Prix Legends (lásd ismertetőnket), de igen kellemes mulatságnak ígérkezik a **Viper Racing** is. Mint a neve is mutatja, ebben sportautók (szám szerint nyolc típus) játszik a főszerepet, de első-sorban a legendás Dodge Viper. A csillogó-villogó 3D-effektek, a háromféle realitásfokozat, a tuningolható (vagy akár át is festhető) autó már rég nem számítanak újdonságnak a rakásnyi autóverseny között – az viszont már annál inkább, hogy a szerzők azt ígérlik, hogy a játékosnak nem kell egy fix, előre megszabott útvonalat követnie a verseny során: sajátos módon arra mehet amerre csak éppen kedve szottyan!

A Sierra egykoron a hihetetlen sebességgel gyártott kalandjátékairól híressült el: különféle "Questjei" stílust teremtettek, főszereplők pedig a számítógépes játékosok kedvenc kabalafigurái lettek. Ki ne emlékeznék Larryre, a lezser ruhás botesinálta nőcsábásra vagy Roger Wilcora, az első osztályú úrházmeszterre? Sajnos ezeknek a fickóknak, és az általuk képviselt stílusnak már végképp bealkonyult, de azért néhány Quest még azért elcsöppen a Sierrától. Roberta Williams a két Phantasmagoria után például visszatért kedvenc sorozatához a King's Questhez, amelynek VIII. (!) része, a Mask of Eternity már vagy két esz-

tendeje húzódik (szóval talán megint visszatérünk rá a hírekben), de most beszéljünk inkább arról a sorozatról, amelyben Sierráék elkezdtek ötvözni hagyományos stílusukat szerepjáték elemekkel. A **Quest for Glory V: Dragon Fire**-ra talán már rá sem ismernének azok, akik a sorozat születésénél jelen voltak, mert a kinézet most már sokkal inkább idéz egy Might&Magicet, mint egy Sierra-Questet. A történetben három karakterosztály (tolvaj, varázsló és harcos) valamely tagját fogjuk irányítani egy fantasy elemek alapján felépített királyságban mediterrán. Ugyan izgalmas kalandszál is csatlakozik a történethez, a hangsúly már a skilleken van. Sajátos újdonsága a játéknak némi akcióelem, ugyanis a harci részeket egy teljesen önálló 3D engine támogatja.

Szintén a fantasy RPG-k kedvelői nyújtogatják majd boldogan csápjait a **Return to Krondor** felé, amely kategóriájában ugyan meg-egyedik az előbbivel, de grafikai

megvalósításában már igen távol áll tőle. A teljesen 3D helyszíneken hősök öt főből álló csapatát irányítjuk Krondor kastélyának szédítő magasságaitól a városi csatornák sötét alagútrendszeréig. A polygonokra épülő szereplők

Viper Racing



ugyanolyan teljes 3D-ben pompáznak, mint mondjuk egy akciójátékban, továbbá a környező táj felépítésénél bevetésre kerül a 3D-kártyák látványtárána nagy része. Az egyébként már külön is elég jól hangzik, hogy a történet során több mint 150 önálló szereplővel (NPC) próbálhatunk kommunikálni valamilyen formában. Ha ez kardörögés lesz, már jön is a direkt erre a célra kifejlesztett engine modul, ami a legalább öt főre tervezett harci rendszert fogja támogatni. Kategóriájából adódik, hogy fontos szerepe lesz a varázslatoknak is, amelyekből a küldetés során 60-nál is több kerülhet bevetésre.

Pro Pilot 98



Quest for Glory: Dragon Fire





Szegény Acclaimről egy időben sokat cikkeztek a különböző nyugati újságok, hogy a túlságosan dinamikus terjeszkedés, és a rengeteg fejlesztésbe beleölt pénz előbb-utóbb a torkukon fog akadni, és egy időben tényleg úgy volt, hogy szépen csődbe is mennek, és ugyanúgy feldarabolják őket, mint mostanában a Virgint. A teljesen lecsereelt menedzsment azonban gyorsan rendet teremtett azzal, hogy leállította a futó játékoknak több mint a felét (talán ennek a seprűnek esett áldozatul a Constructor 2. is, mert erről mélyen hallgattak az ECTS-en).

Annál nagyobb csinnadratta volt a **Turok 2: The Seeds of Evil** körül, ami valószínűleg karácsonyi zászlóshajójuk lesz a bevétel/kiadás egyenlegének háborgó tengerén. Turok apó ugyebár az első rész végén a Chronoseptor nevű csodafegyverrel hidegre tette a Campaignert, de – mint az a folytatásokban már csak lenni szokott – leszámazottjának most sokkal hatalmasabb és gonoszabb ellenféllel kell szembenéznie: Primagannel, aki pszionikus erejét felhasználva sötét hordákat bocsátott az Elveszett földre. Talán a decemberi megjelenésnek köszönhető, hogy a készítőik úgy földíszítették az első részből megismert igen kellemes kis engine-t, mint holmi elektronikus karácsonylát. Több mint harminc, egyéni fajtajellegzetessé-

gekkel (intelligencia, erő, stb.) szörnyitípus várható, a dinoszauruszokon kívül még Húsevők és Vakok, valamint öt főellenség, köztük természetesen a játék végén békésen várakozó Primagannel (mire megérkezünk, már nem lesz olyan békés). Az arzenál most már 25 különböző fegyvert számlál. Kellemetlen körülmény, hogy egyes lények teljesen immunsak bizonyos fegyverekre, viszont a derék Turok két fegyverrel most már akár a víz alatt is támadhat. Kategóriájából adódóan szinte természetes a multiplayer játék, amely egy gépnél lehet négyfélére osztott képernyőn deathmatch (csak győzzed géppel!) és 16 hálózati játékos számára team vagy deathmatch, illetve egy új típusú játék, a Frag Tag deathmatch.

Turok II: The Seeds of Evil



Egy "onyhén" Robocop-utánérzetű történetbe csöppen a játékos a **Bloodshot**-ban, amelyben egy szuperügynököt alakítunk, aki sajnálatos módon egyszer már elhalálozott. A DOA nevű cég újraélesztette és elképesztő harci képességekkel szerelte fel, hogy képessé váljon bármilyen erős zsoldos beavatkozást igénylő akció végrehajtására. Az ügynök azonban fellázad újraélesztői ellen, és egy MDK-szerű 3D akciójátékban megkezdí 20 pályán át tartó menetelését a gonosz szervezet ellen. A küldeté-

sek között akad mindenféle, ami csak egy kommandós feladatkörébe befér: mérszárlással egybekötött ámokfutás vagy csendes lopakodás az ellenség elől rejtőzve, külső és belső helyszíneken egyaránt. Néhány gyalogosan elérhetetlen vagy túl messze levő helyszín megközelítését szolgálja hat különböző jármű (motor, autó, tank vagy helikopter), amelyeknek a nyergében ülve is harcolhatunk a

Bloodshot



fegyverekkel, amelyek közül egyesek akár több célpontra is célozhatnak. Témáját tekintve szintén nem hat különösebben az újdonság erejével a **Machines**, ahol "szilikon-bázisú életformákat" (szóval tankokat) vezetünk real time hódító útra a bolygó felszínén. 18 különböző tanktípus közül választunk, és a felszerelés és a fegyverzet különböző kombinációival hozzá kell igazítanunk őket a mindig változó időjárási, környezeti és persze harci körülményekhez. Tankjaink a közvet-

jövőben csak egyetlen új játékok jelennek meg PC-re is, az **NFL Quarterback Club**. Mint a neve is mutatja, ez az amerikai fociliga, az NFL hivatalos licence alapján készült rögbiszimulátor, ennek megfelelően felvonnul benne az amerikai bajnokság 30 stadionja, 31 amerikai és 6 európai csapatának mintegy 1.500 játékosa. Mindegyik természetesen saját, egyéni tulajdonságaival. Mint az egy top sportprogramtól elvárható, a játékos nemcsak a mérkőzéseket irányítja, hanem a csapat egyéb gazdasági ügyeit is, különös tekintettel a játékosok szerződötetésére vagy akár eladására. A játékosok több mint 250 féle animációt tudnak bemutatni, köztük néhány humorosat is touchdownnál, de az ilyen apró poénokat nyilvánvalóan csak azok tudják élvezni, akik ismerik az amerikai foci bajnokságát. Kivitelezését és lehetőségeit tekintve akár a csúcsra is juthatna, de itt Magyarországon a választott téma miatt nem várható nagy sikernek.



NFL Quarterback Club 99





ECTS 98

„Jó reggelt, Lemmingek!” – köszönti mindenki az új napot, ha a Gremlin Interactive, illetve egyetlen ismeretlenebb önálló fejlesztője, a DMA Design jut az eszébe, hiszen a hosszú sorokban totyogó időtlen állatkák az egész világon ismertté tették a nevüket, és nem utolsósorban megalapozták a gazdasági hátteret az új fejlesztéseikhez.

A DMA Designnál két játékon is dolgoznak egyszerre. Az egyik a **Tanktics**, ami kategóriáját tekintve mindenképpen újdonság, a szerzők megfogalmazása szerint: „humoros stratégiai játék”. Ez az elmés meghatározás valami

Wild Metal Country



építeni, összeszerelni – és persze irányítani, hiszen a játék célja az ellenfél bázisának elfoglalása, és persze nem utolsó sorban a sajátunk megvédése lesz. A tankok teljesen egyedi alkatrészekből épülnek fel, és az ígéretek szerint az egyes cuccokból

több mint kétmillió lehetséges kombináció hozható létre egy-egy történelmi időszakban. A bohém hangulatot ugyanis az is biztosítja, hogy a játék négy különböző időszakot ölel fel: az őskort, a középkort, a modern kort és a persze a jövőt.

Szintén DMA-fejlesztés a **Wild Metal Country**, ami szintén egytájtá stratégia, csak kissé kevesebb humorral – inkább a Battlezone kategóriájába tartozik. A játék története abban a vídám jövőben játszódik, amikor a gépek megúnják az emberek uralmát, és úgy döntenek, hogy létrehozzák saját civilizációjukat.

Egy ideig ugyan szükségük van alapvető energiaforrások importjára az élőlényektől, de amikor már önállóan is elő tudják állítani ezeket, arra a nagy öltötte jutnak, hogy teljesen megsemmisítik a biológiai életformákat. A játékos feladata, hogy a gépi életformák által hatalomba kerített bolygókat visszafoglal-

ja, azaz légi és földi csapataival támadást intézzen kilenc alapvető szektoruk ellen.

A Gremlin nevével már szinte teljesen összeforrt az **Actua Sports** sorozata, amelynek különböző tagjaival komoly konkurenciát jelentenek az EA Sports játékaikra. Természetesen ezek is hamarosan folytatódnak, illetve – mint ismertetőnkől is kiderül – kiegészülnek. Az angol válogatott kapitánya, Alan Shearer által fémjelzett **Actua Soccer** a harmadik részéhez érkezik. Ebben több mint 10.000 játékos közül választva állíthatjuk össze csapatainkat, nemzet bajnokságban, illetve nemzetközi

mérkőzéseken való részvételhez. A 2. részben megismert engine grafikáját és sehségét természetesen tovább csiszoltatták, továbbá beépítettek egy edzés opciót, amelyben a játékos az éles mérkőzések előtt begyakorolhatja a különféle mozdulatokat, illetve kipróbálhat bizonyos taktikákat. Szintén a harmadik rész jön az **Actua Golf**-ból, amelyben vetélytársaihoz képest érdekesebbnek számíthatnak majd az állandóan változó időjárási körülmények, a játékos által kezelhető kamera a labda repülése közben, és az egyéni képességek változása a pénzdíjas versenyeken. Az **Actua Ice Hockey 2** részében is szabadon építheti fel a játékos a bajnokságait, illetve kupaküzdelmeit, és a szerzők igyekeztek a játékokat egy tv-közvetítés stílusában megalkotni. Ez elsősorban az akcióközeli kamerakezelésben és az érdekesebb pillanatok folyamatos visszajátszásában hivatott megnyilvánulni – reménykedjünk, hogy ez nem megy majd a játszhatóság rovására.

Kissé rendhagyóan kretén pró-

bálkozásnak ígérkezik a **Hogs of War**, amelyben a játékos eléggé el fog kanászodni, ugyanis ádáz harci sertéseket vezet a harcmezőre. A körökből osztott játék elején mindössze egy regiment (vagy inkább konda)

Actua Ice Hockey 2



újonc dísznőval rendelkezik, de ahogy egyes küldetéseken sikeresen szalonnává aprítja ellenfeleit, egyre emelkedik majd a ranglétrán. A „nyilvánvalóan” motion captured technikával készült röfök felszerelését az I. világháború időszakában inspirálta, így a vérszomjas malacok puskákkal, tankokkal és repülőgépekkel küldik vágóhídra ellenfeleiket. Kutyából ugyan nem lesz szalonna,

Actua Soccer 3



a sertésekből azonban bármilyen lehet a hadseregben: kém, tüzer, mesterlövész utász, de a legkevesebb a kommandós sertés. A negyven küldetés mellett többmillió véletlenszerűen generált harcmező várja azokat, akik multiplayerben akarnak dísznőlködni. Ui: Röf!

Tanktics



olyasmi filozófiát takar, mintha valaki megpróbálta volna ötvözni a Wormsöt (vagy éppen a Lemmingset) a Red Alerttel. A játékos egy hatalmas mobil darut irányít, amellyel állig felfegyverezett tankok hordáit tudja meg-

kevesebb humorral – inkább a Battlezone kategóriájába tartozik. A játék története abban a vídám jövőben játszódik, amikor a gépek megúnják az emberek uralmát, és úgy döntenek, hogy létrehozzák saját civilizációjukat.

Egy ideig ugyan szükségük van alapvető energiaforrások importjára az élőlényektől, de amikor már önállóan is elő tudják állítani ezeket, arra a nagy öltötte jutnak, hogy teljesen megsemmisítik a biológiai életformákat. A játékos feladata, hogy a gépi életformák által hatalomba kerített bolygókat visszafoglal-

Hogs of War





A Ubi Soft a kedvenc kiadóim egyike, mert ugyan nem ömlesztik különösebben a játékaikat, de vagy másfél évtizede a repülőgép szimulátorokon és a Red Alert-klonokon kívül szinte minden kategóriában versenybe szállnak, és rendszeresen igen dögös kis játékokkal lepik meg az egyszeri játékosokat. Legnagyobb megjelensre váró nevük természetesen a jövő tavaszra várható Heroes of Might and Magic III, aminek első két része '95-ben és '96-

ban is elnyert az Év Stratégiai Játéka címet – de mivel ezzel már korábban is foglalkoztunk a hírek között, inkább egyéb újdonságaikból szemezgetünk ki egy-egy darabot, mivel még egy csomó speciális dolog készül konyhájukban.

Új autóversenyek között már megjelent a S.C.A.R.S. és a Monaco Grand Prix (lásd ismeretünket a decemberi 576-ban), de az igazi csemegének a szintén célegyenesben levő **Speed Busters** ígérkezik, amelyben valóra válik minden autós álmokfutó legtitkosabb vágya: a játékban nyolc autóból ültethetünk bele, amelyek között egyaránt fellelhető az ötvenes éveket idéző járgány és az ultramodern supercsoda, és ezekkel gyorsan kell hajtani. NAGYON gyorsan! Anynyira gyorsan, hogy minél jobban túllépjük a megengedett sebességet, mert itt a Need for Speeddel elentétben a rendőrök nem ellenünk

vannak, hanem tulajdonképpen velünk: azon mániákus gyorshajtók, akiktől még a legedzettebb trafipaxok is kiakadnak ugyanis pénzjutalomban részesülnek, amiből kijavíthatják sérült alkatrészeit, illetve tovább turbózzhatják járgányukat – és így nyilván megdönthetik saját rekordjukat. A verseny helye természetesen hat közülük "pálya" Las Vegasban, Hollywoodban vagy éppen a mexikói azték templomok között.

A látványos, MDK-szerű 3D-akciójátékok kedvelőit célozza meg a jövő márciusban megjelenő **Kanaan**. Ebben egy magányos ügynököt ala-

hogy népünket mindent meghódító szupercivilizációvá fejlesszük. Ehhez egyrészt irányítanunk kell a gazdaságot (élelem, építőanyag és ásványok), másrészt meg persze bátor katonáinkat. Utóbbiak kezdetben csak karddal és pajzsral vonulnak hadba, de a technológiai fejlődés eredményeképpen idővel ágyúk és egyéb néprázkodásra szolgáló eszközök is bevetésre kerülhetnek. Szintén fontos dolog lesz még a vallás, már csak azért is, mert az elleneink lelkének foglyul ejtésével pusztító varázslatokhoz juthatunk.

Tulajdonképpen hasonló témájú "istenszimulátor" a **Skullcaps**, bár – mint már a mottója ("Vigyázat, robbanó tehén!") is mutatja – lényegesen könnyedebb hangvételű, és az ahhoz igazodó grafikával. A kedves és kissé idétlen Csonthokaszok földjét megtámadták a haltolva Szörmők rettentő hordái. A mi feladatunk lesz, hogy munkásaink, mérnökeink, tudósaink és persze katonáink szedett-vedett csapatát irányítva visszaverjük gaz ármádiájukat, mielőtt még hajnóvesztővel fújnának be mindent. A háttország által biztosított fegyverekkel katonáink puskákkal, gránátokkal, ágyúkkal és aknákkal tarthatják fel a gonosz Ször Kán csapatait, de a tudósaink olyan tömeg-



pusztító fegyvereket is feltalálhatnak, mint mondjuk a bűzbomba, vagy akár az ímént említett robbanó tehén...

A humoros ügyességi játékok kedvelőinek már sok kellemes percet szerzett Rayman, aki a **Rayman 2: The**



Great Escape-ben igen nagy problémába kerül. Egy titokzatos csoport ritka fajokat fog be, hogy intergalaktikus állatkertjében mutogassa őket, és természetesen szemet vetnek Raymanre is, hiszen belőle csak egy van. Hősünket rettenetes kalózrobotok veszik üldözőbe... A 3D-kártyákra alapozott, akár 32 bites színmélységben is futó játékban felvonultattak minden grafikai effektet, ami csak népszerűvé tehet egy ügyességi játékot, ráadásul a 13 pálya 25 helyszínén Rayman mókás kalandok között menekül elenségei elől: ugrabugrál, víziúti, hegyet mászik – hogy a távolságküzdés egyéb sajátos módozatait már ne is említsük.



kítunk, akinek a botyogóját megszállta egy farkasszerű idegen faj, és a 20 küldetésben nyilván az lesz a feladat, hogy kitakarítsuk őket földünkéről. A waypointok alapján előzetesen megtervezhető küldetések a lopástól a robbantásig és szabotázsakciókig terjedhetnek, amelyben igénybe vehetünk egy rakásnyi fegyvert, több mint 15 féle járművet, illetve jónéhány felvehető tárgyat az épületeken belül és a nyílt terepen egyaránt.

Ugyan a **Solar** real time stratégia-ként harangozzák be, a játék témájában és kinézetében sokkal, de sokkal közelebb áll mondjuk a Populoushoz, mint a Red Alert-hez. A történet egy távoli bolygón játszódik, ahol az azt benépesítő törzsek a Napisten törvényeit követik. Egy ilyen, kezdetben igen primitív törzset fogunk irányítani, és a feladat természetesen az,





Még bőven lett volna ismertetni való újdonság az ECTS-en felvonuló hihetetlen mennyiségű játék közül, de egyszerű illik már véget vetni ennek a beszámolóknak. A hírcsokor(ka) végére nem egy nagyobb nevet választottunk, hanem egy kicsi halat, és több okból is: egyrészt azért, mert az Incoming-gal elég rendesen letették a névjegyüket az asztalra, másrészt pedig azért, hogy megmutathassák a világnak, hogy a független kis cégek is képesek ám kellemes, és néha még eredeti játékkal is előrukkolni.

A Rage legígérete-sebb fejlesztésének jelen pillanatban nekem mindenképpen a **Hostile Waters** tűnik. Egyébként megszólalásig hasonlít (már a grafikát leszámítva, persze) egy ősrégi Amigás játékra úgy '90 környékéről (Battle Command, vagy Battle Island, vagy valami hasonló címe volt, és később megjelent 386-os PC-re meg C64-re is). Mivel ez viszonyítási alapként talán egy kicsit túl távoli múlt, megpróbálom valahogy lefesteni a játékot. Képzeld el, hogy

őjáték, és háborús stratégiai játék. A játékos törzshelye egy anyahajó, amely egyszerre szolgál gyártási központként és bázisként is különböző harci egységeinek. Az anyahajón felhalmozott nyersanyagból 12 különböző típusú (és ebből adódóan: funkciójú) légi-, vízi- vagy szárazföldi egységet építhetünk: tankokat, felderítő- és támadó helikoptereket, vadászbombázókat stb. Ezeket küldjük majd támadásra az időről-időre változó időjárás-

Expendable



si körülmények között, a szintén folyamatosan változó napszakokban. A játék 20 küldetése is igen változatosnak ígérkezik: hol el kell pusztítani néhány ellenséges objektumot, hol fedezetet kell biztosítani csapatainknak, hol pedig egy őrzáraton kell felderíteni a konkurrencia állásait. Csapataink mozgásához és a gyártás menedzseléséhez nyilván némi stratégiai érzékre lesz szükség, de amikor elkezdődik a haddelhadd, természetesen némi ügyességre is

szükség lesz. Történik márpedig ez az egész az Incomingban már megszokott szintre tökéletes 3D terepen, felvonulva a 3D-kártyák teljes fegyvertárát. Ha a fejlesztés utolsó szakaszában nem rontanak rajta, legalább akkora siker lesz, mint az Incoming. Ha nem

na-
gyobb!

Az **Expendable**-t a szerzői bevallása alapján a C64-es Ikari Warriors és a Commando ihlette. Valami hasonló típusú gyors akciójátékot szerettek volna átültetni a 3D-kártyás PC-k grafikai lehetőségeinek megfelelő környezetbe. A történet meglehetősen sablonos: jönnek az idegenek, megszállnak pár bolygót, és mielőtt még komolyabb bajt okoznának, megjelenik az űr-tengerészgyalogság – aztán hejho, ereszd el a hajam! A cél nem túl bonyolult: lángszóróval vagy napalmmal, lézerrel vagy gránátokkal ki kell takarítani mindenkit a hat bolygórendszer központi bolygójáról, és a körülötte keringő holdakról.

Ruud Gullit ugyan már befejezte aktív futballpályafutását, de neve még mindig elég jól cseng a focirajongók között. A **Ruud Gullit Striker**hez azonban nemcsak a nevét adta, hanem aktívan is részt vett a kidolgozásában: ő dolgozta ki a játék taktikai vonatkozásait, melynek klasszikus vonásai alapján azonnal felismerhető a német vagy az angol válogatott (vagy legalábbis ezt ígéri a szerzők). Ígérnek még továbbá olyasmit, hogy ez lesz az első program, amiben a gépi AI építve Világbaíró módra fogja irányítani a kapust. (Ez mondjuk már tényleg ráférne.) A tíz fajta játékmódban játszhatunk Európa- illetve Világbaíró bajnokságot, illetve hat, az európai élvonalat képviselő futballbajnokság (an-



gol, olasz, német, spanyol, holland és franci) első két osztályában is szerepelhetünk.

A játéktek fejlesztők időnként megúnják a focit és hasonló földhözragadt sportágak szimulátorainak fejlesztését és valami roppant modernet akarnak alkotni. Az ilyen futurisztikus sportok témájukat tekintve rendszerint olyanra sikerülnek, mint a **Savage Arena**, amelyben nemcsak a győzelem a fontos, hanem a részvétel. A túlélők részvéte mindazon csapattársaiknak, akik életüket áldozták a győzelemért. A játék ugyanis egy modern futball, amelyben a cél, hogy az ellenfél kapujába jutassuk a labdát bármilyen áron. A hármán áron itt szó szerint értendő, ugyanis a pályán 2*8, bombákkal, ágyúkkal és láncfűrészekkel felszerelt sportember irtja egymást, de kegyetlenül. Miután a csapatkapitány felépült az utóbbi mérkőzésen szerzett sebesüléseiből, még a csapat gazdasági ügyeit is intéznie kell az átigazolástól kezdve a WC-számláig.

Hostile Waters



egy ambiciózus projekt manager körbeszimatol a piacon, hogy melyek a mostanában divatos játékestílusok, és amikor többet is talál, úgy dönt, hogy márpedig ő az egészet egybegyűrja. Valami ilyesmi hibrid a Hostile Waters is: egyszerre real time stratégia, akci-



III THE SETTLERS III

MEGJELENIK NOVEMBER KÖZEPÉN,
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

A PROGRAM KIZÁRÓLAGOS
MAGYARORSZAGI DISZTRIBÚTORA



1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.
TELEFON: 457-3824, FAX: 457-3823

VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!



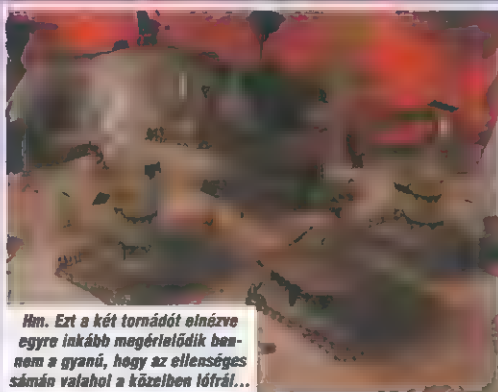
Blue
Byte

Chloe egy angyal. Elismerem, az előbbi megjegyzés tartalmilag kevésbé kötődik a cikkhez, de nem tudtam megállni, hogy ne rebegek egy röpke hálaadó imát a Bullfrog PR-managerének, aki volt szíves még lapzártá előtt eljuttatni egy példányt legújabb játékukból. Akarom mondani JÁTEKUKBÓL. Nem is kerülgetem tovább a lényeg: a Populous 3-ról van szó, amit a kiszivárogtatott infoknak (s nem utolsósorban a képeknek) köszönhetően a PC-s tábor jelentős része úgy várt, mint a messiást. Ezzel mondjuk én sem voltam másként, hisz a Populous első két része mind a mai napig szerepel a Top2 listámon. Szóval hozsanna Chloének, hozsanna a Bullfrognak, meg úgy általában mindenkinek, akinek bármiféle köze lehetett a Populous-legenda újjászületéséhez. Mivel – bár ezt eddigi TV-Shop hangulatú ömlengéseimből is sejteni lehetett – a Popsi 3 (© by CoVboy) minden szempontból méltó utód. Az egyetlen negatívum, ami így hirtelen eszembe jut, hogy ilyen kibírhatatlanul sokat kellett rá várni.

YAKEN

Nagyjából ez volt az első szó, ami a játékot megpillantva ajkamra tolt. Nem mondom, az előzetesekben között képek és AVI-k is nagy dolgot sejtettek, azonban a monitoromról rámmosolygó textúra, poligon és effektparádé még ezek után is valósággal letaglózott. A Populous 3 ugyanis gyönyörű. Nyugodt szívvel állíthatom, hogy grafikájában ver minden eddigi PC-s anyagot Unrealestől, Incomingostól, mindenestül. Tán mondanom se kell, hogy a táj teljes 3D-ben pompázik. S a "teljes" jelző ezúttal a szó legszorosabb értelmében értendő – tehát nem csak a nézőpontokat, hanem az arányokat is szabadon változtathatjuk. Kissé konkrétan: a meghódítandó bolygót kezdetben az űrből szemléltethetjük, innen átválthatunk egy C&C-re em-

lékeztető felülnézeti perspektívára, majd következik a leggyakrabban használt (s legrátványosabb) térbeli nézet s végül embereink szemszögéből is megsejlelhetjük a tájat. A különféle nézetek közti váltás természetesen teljesen folyamatos, például az űrbéli és "normál" perspektíva közti váltás leírhatatlan.



Ihm. Ezt a két tornádót elnézve egyre inkább megértelődik bennem a gyanú, hogy az ellenséges sámain valahol a közelben lótrál...

Néhány kőszá predikátor épp a tűzharcosainkkal barátkozik



Persze azt is meg kell jegyeznem, hogy mindezen bravúros megoldásoknak azért akad egy árnyoldala is – mégpedig az áttekinthetőség. Helyesebben szólva az áttekinthetőség hiánya, ugyanis a különféle nézetek között ugrálva, folyamatosan jobbra-balra forgatva a pályát elég körülményes dolog a kulcsfon-tosságu épületekhez és pozíciók-hoz vezető legrövidebb utat megtalálni. Szerencsére az alkotók is ráéreztek erre a problémára, ugyanis beállíthatunk négy bármikor lehvatható, "fix" perspektívát, ami némileg egyszerűbb teszi az irányítást. Nekem mindenesetre még az ehhez hasonló kényelmi funkciók mellett is beletelt pár napba, míg hozzá-

szoktam ehhez a fene nagy szabadsághoz.

A Populous első két részében meglehetősen egyszerű volt az alapképlet: adott egy isten, aki más istenek népét (s ezáltal hatalmát) próbálja múlt időbe teni. A harmadik epizódban már csavartak egy kicsit a dolgon, mivel ebben a játékban nem holmi istent alakítunk, hanem egy hata-

armada átszáll az ellenfélhez – kinos tud lenni, mikor az elorzott varázserőt egy jól irányzott vulkán formájában kapjuk vissza... Alapesetben minden varázslatunk egyenlő mértékben töltődik fel a manából, s egyszerre maximum négy "töltetet" lőhetünk ki. Ez annyit tesz, hogy hiába rendelkezünk 10 vilámlámpa ele-

POPULOUS

THE BEG

Az ég áldja

lomvágyó sámánt (illetve sámánét, mint az az introban felbukkanó domborulatokból egyértelműen kiderül), aki éppen hogy istenné szeretne válni. Magyarán a Populous 3. akár az első két rész

előzményének tekinthető, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A sámán értelemeszerűen a játék központi figurája, mivel csakis ő képes a köznép termelte manát varázslatok formájában az ellenre zúdítani – tehát igyekezzünk életben tartani a drágát. Persze a játék akkor sem ér véget, ha sámánunk neadj'isten mégis visszaadná lelkét a teremtőnek, mivel hősnőnk kb. egy percen belül feltámad egy kör közepén. Pontosabban feltámad, ha maradtak még hívei, ellenkező esetben sajnos kénytelenek leszünk a Load Game nevezetű hatalmas varázslathoz folyamodni. Az esetleges elhalálozások másik negatívuma, hogy ilyenkor manánk

gendő manávan! (nem kell aggodni, ez annyira sűrűn azért nem fog előfordulni...), gyors egymásutánban maximum négyet süthetünk el. Ezután meg kell várunk, amíg szép lassan megint feltöltődik a sárga csík, s csak aztán használhatjuk ismét (a töltetek számát az ikon alatt lévő piros pontok jelölik). A jobb gombbal egyébként bármelyik varázslatot kikapcsolhatjuk, ily módon alaposan meggyorsíthatjuk egy vagy két

Robbantás (Blast): Nem különösebben effektív varázslat, a detonáció környékéről ugyan szétrepülnek az emberek, ám túl komoly sebzést senki nem szenved el. Persze ha épp a tengerparton gyülekező ellenséges sereg közébe durrantunk bele, akkor igen nagy pusztítást vihetünk végbe



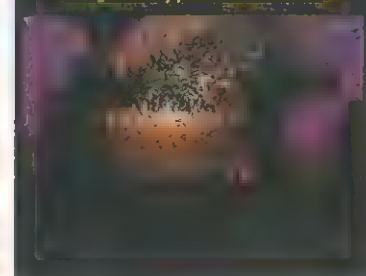
Térítés (Convert): Ezet a vadembereket állíthatjuk át az oldalunkra. Manáigénye igen alacsony, úgyhogy magányos célpontok ellen is használható (amúgy területre hat). Egy népesebb pálya elején érdemes minden más varázslatot "kikapcsolni", s folyamatosan térítve már kezdetben népesebb kiváserget összegyűjteni



Varázspajzs (Magical Shield): Kisebb csoportnyi követőnket immunissá tehetjük vele varázslatokra és tűzharcosok támadásaira. Ellenséges őrtornyok elleni támadások előtt érdemes a rohamozók túlélési esélyeit e varázslattal növelni. Szépségihája, hogy sámánunk magán nem használhatja



Rajzás (Swarm): Igazi tömegoszlató, a megdöbbent rovarfelhő elkezd véletlenszerűen mozogni s pánikba kergeti az útjába kerülő embereket. A közvetlen sebzése ugyan nem túl komoly, ám három-négy rovarfelhőt egyszerre az ellenfél városába engedve már igen komoly pusztítást okozhatunk



másik varázsige töltődését. Példának okáért: ha egy vulkánnal akarjuk feldíszíteni az ellenfél városának főterét, akkor nem árt minden más varázslatot kikapcsolni – ha csak nem készítettünk ki hideg élelmet, olvasnivalót és hálózsákot is a gép mellé.

Ideje néhány szót ejtenem a valóban tellelhető építményekről is,

melyek kulcsfontosságúak a végső győzelem kivívásához. S most nem a saját illetve ellenséges épületekről beszélünk, mert ezeken kívül még számos érdekes objektumra akadhatunk. Ezekben annyi közös, hogy sámánunk, illetve néhány csatolt követő buzgó imáival "hódíthatjuk meg" őket. Előfordulhat, hogy hosszú percekig át kell a kiszemelt építményhez fohászkodnunk, tehát nem árt az einstand-brigád mellé némi védőörizetet kirendelni, mivel az ellenséges sámánok meglehetősen háklisak az efféle

ám ezeket a buvigéket nem ismerjük, hanem csak "kolcson kapunk" egy-kettőt az istenektől. Magyarán elmondásuk nem kerül manába, de ezt csak néhány alkalommal tehetjük meg (lásd a varázslat ikonja alatt díszelgő pontokat) – eztán örökre elvesz. Az efféle varázslatokkal érdemes spórolni, s csak a végső, mindent eldöntő rohamban bevetni őket. A totemoszlopokhoz való imádkozás hatása ki-

egy külön panelről kedvünkre válto-gathatunk a buzgó hívők közül. Ennek felépítése kísértetiesen emlékeztet a Dungeon Keeper hasonló célokat szolgáló menüjére (micso-da véletlen!), tehát a táblázat egyik oszlopában láthatjuk a kaszt-hoz tartozó emberkéket, míg a másikon azt, hogy épp mivel foglalkoznak. E panelről példának okáért a dologtalanul lófráló parasztokat néhány gombnyomással

beparancsolhatjuk egy üres házba, hogy ott...khm, eleget tegyenek a fajfenntartás szigorú törvényeinek. De az ellenséges hadak felbukkanásakor is ezzel a módszerrel szedhetjük össze legkönnyebben harcosainkat – szóval senkit ne retentsen el lát-szólagos bonyolultsága. Egyszerre egyébként több embert is kijelölhetünk: a Ctrl le-nyomva tartása mellett ötöt, még a Shifttel az összeset az adott kategóriában. Általános-

Tűz van, víz van, már csak néhány repülő ballon hiányzik

POPULOS

Beginning

a Bullfrogot!

húzásokra. A leghasznosabb építmények kétségkívül a Tudás Tornyai, melyekből új varázslatokat és épületeket "imádkozhatunk elő". Sajnos a legtöbb torony az ellenséges városok közelében szokott felbukkani, így a lát-hatatlaná tévő varázslat el-tanulásáig elég körülményes (és véres) feladat lesz hatal-munk alá vonni ezeket. A bölögató köfejek annyiban különböznek a tornyoktól, hogy beálljuk kellemesebbnél-ke-llemesebb varázsla-tokat tudunk szerezni –

számíthatatlan, eredményeképp a legváratlanabb események történhetnek meg. Az egyik pályán például földhidat emelt két, ellenséges törzsek által bir-tokolt földnyelv kö-zé, így azok rögtön egymásnak is ugrot-tak. Tán mondanom se kell, hogy ki is volt a nevető harma-dik...

AZ ISTENADTA NEM

Mát igen, nélkülük aligha boldogulnánk az istenné válás rögös útján. Az Ős-Populusban legfeljebb közvetett módon egyenget-hettük híveink útját, ám mostanra ez már a múlté: minden ka-tonát illetve parasztot külön irányítha-tunk. A csapatok kivá-lasztása, elmentése tulaj-donképpen a Command&Con-quer hagyományait követi, ám

ságban ennyi bőségesen elég a fi-úkról/lányokról, úgyhogy következzen egy tételes lista a rendelkezé-sünkre álló kasztokról.

Vademberek: A vademberek hihe-tetlen barbárságát az a tény is re-mekül példázza, hogy nem hisznek az istenekben, így nem is vesznek részt a sámánok között dúló vad háborúban. Leginkább hangos csámcsogással teszik magukévá a fák termését, s céltalanul lófrálnak a puszta szélében-hosszában. Senkit nem támadnak meg, s őket sem támadja meg senki – ám ennek el-lenére nem teljesen haszontalanok,

Láthatatlanság (Invisibility): A Varázspajzshoz ha-sontóan működik, csak épp láthatatlanná teszi a célpont(oka)t. Igen brutális varázslat, csak rövid ideig tart. Az ellenfél védelmi vonalai mögé kerü-lésre még így is ideális – csak azt ne felejtjük, hogy az ellenfél sámánjaira nem hat a varázslat.

Tornado: A hasonnevű repülőgéphez hasonlóan az épületek elpusztítására tökéletes, de az útjá-ha kerülő embereket sem kíméli. A gép csak az, hogy teljesen kiszámíthatatlanul mozog, így az óvatlan sámánok akár saját követőiket is bármikor megsejthetik.

Villám (Lightning): A legjobb "sámán-elhárító" varázslat, már egyet is kivonhatjuk a forgalom-ból az ellenség vezérét. A gép miért nem haszná-lja gyakran, pedig managényo szolid és a ha-tótávolsága nagy. Egy jól irányzott villámcsapás-sal lángre gyűjthetjük az ellenfél épületeit is

Erőző (Erode): A partmenti települések ráme, mivel a tengerhez közel eső területeket a vízbe omlasztja. Sámánunknak nem is kell mást tennie, minthogy be-ül egy csónakba, és nekilát az Atlantisz-hadművelet-nek. Előbb-utóbb persze csak kilővi majd alá a el-jövőt a csónakot, de még így is megéri a dolog



sőt! Egy jól irányzott varázslattal ugyanis áttéríthetjük őket az Egy Igaz Hitre, s ezzel rögtön paraszttá avanzsálnak elő. A későbbi pályákon már valóságos hordákban kószálnak alulöltözött barátaink, így nem árt még a konkurens sámánok érkezete előtt megkörnyékeznünk a bennszülötteket.

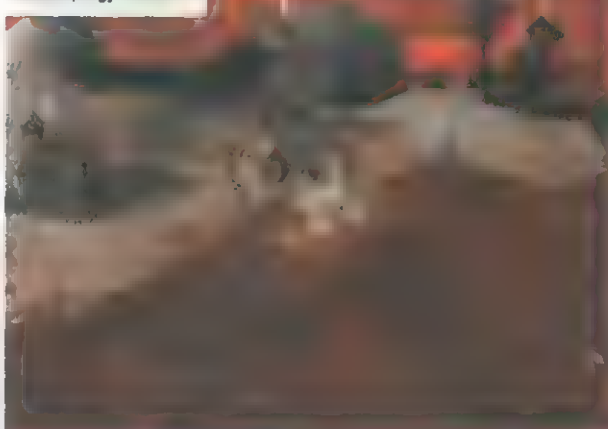
Parasztok: Hát igen, ezúttal is ők alkotják híveink gerincét. Két igen kellemes tulajdonsággal is bírnak: a)

csak ők jártasak az építkezés nemmes tudományában, b) szaporodnak. Ez utóbbi cselekedethez persze be kell küldenünk legalább két főt egy házba (ha több van, az se baj – elvégre szabad bolygón élünk...), s rövid idő múlva megjelenik egy harmadik paraszt a ház előtt. A házak befogadóképessége természetesen véges, ám teltház esetén a lakók elkezdik bővítetni az épületet. Persze hosszú távon ez sem megoldás, így a hajléktalan parasztokat szépen fogdoszuk össze, s további városbővítés keretében telepítjük le őket. A gond csak annyi, hogy új házakat csak a már meglévő épületeink mellé tudunk építeni, ami eléggé behatárolja lehetőségeinket. Persze ha felhúzzunk egy őrtornyot a benépesítendő terület közepén, a gond már meg is oldódott...

Harcosok: Gondolom elég egyértelmű, hogy minek is a mesterei, amúgy a barakokban képezhetjük át ráérő parasztainkat eme exkluzív kasztba. A harcosok sem az építkezés, sem a sokasodás tudományában nem jártasak, viszont

bármikor felveszik a harcot akár 3-4 közönséges paraszttal is. Mármost egyszerűen. Legjobban egy tábornok körül ugrálva vagy egy őrtoronyban gubbasztva érzik magukat – már amennyiben nem az ellent kaszabolják. Nemezisük a prédikátor, így a nagyobb csapatban lófráló harcosok mellé mindig küldjük ki vagy a sámánunkat, vagy egy tűzharcost, vagy pedig egy saját hittérítőt.

Azt hiszem erre szokták mondani, hogy várfüddő...



Prédikátor: A prédikátorok nagyon sunyi jószágok, mivel igen rövid idő alatt átállítják az ellenfél híveit a mi oldalunkra (sajna a dolog fordítva is működik). A harcosoknak, parasztoknak esélyük sincs egy prédikátor ellen: az szépen elkezd szónokolni, mire a felé siető ellenfelek letelepednek a lábához is figyelmesen elkezdik hallgatni. A varázs csak akkor törik meg, ha valaki megsebzli a lángelkű férfit, ekkor eddigi hallgatósága azonnal véreztől ontja. A közelébe csak a sámán vagy egy másik prédikátor tud jutni, de a tűzharcosok messziről is lelövöldözhetik. Természetesen a templomban képezhetjük ki őket, s érdemes mindenfelé tartani egy-kettőt belőlük az ellenfél deszant-prédikátorai ellen.

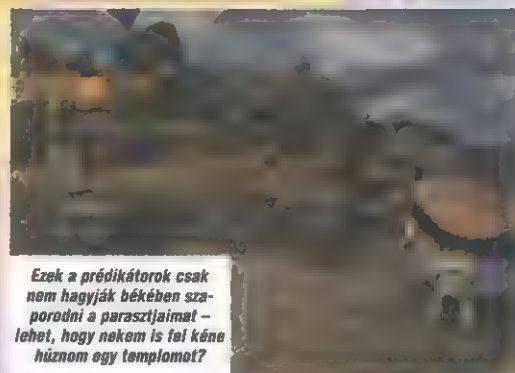
Tűzharcos: A tűzéség helyi megfelelője, tűzgolyóival már távolról is ritkíthatja az ellent. Közelharcban ugyan nem nagyon vitézkedik, ám nagyobb tömegben, egy magaslati pozícióba beállítva igen jól állják a sarat. Ja, és remekül bele tudják lövöldözni az ellenfél harcosait a tengerbe, ami egyet jelent az azonnali halállal – ezt a képességüket remekül ki lehet használni a nyirkosabb pályákon. Harcosok és prédikátorok nélkül mindenestre ne nagyon mozgolódjunk velük, mivel magukra maradva könnyű prédái egy méretebb harcos-hordának. **Kém:** Ritka bunkó egy fazon, az ellenfél parasztjának adja ki magát, s szabadon járhat ki-be

az ellenfél táborába. Mi több, akár belülről is rombolhatja az ellenfél épületeit, szabotálhatja az építkezéseket. Túl nagy számban mindazonáltal nem érdemes őket használni, mivel magukban aligha állítják majd meg az ellenünk vonuló seregeket. Néhanat azért mindig küldjük át az ellenfél városába, mivel ténykedésük drasztikusan lelassíthatja annak terjeszkedését.

ÉPÜLETEK ÉS JÁRTASOK

Az épületekkel eleddig nem foglalkoztam túl részletesen, mivel túl

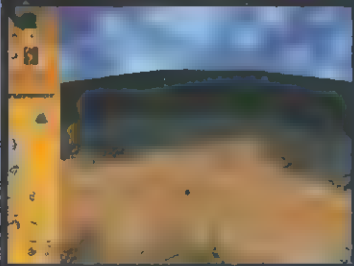
sok érdekes info nem jut eszembe velük kapcsolatosan. A legtöbb épület egyetlen funkciója, hogy képezhetjük bennük parasztjainkat egy másik kasztba. Údító színpont viszont az őrtorony, ez ugyanis számos remek kombinációra ad lehetőséget. Sámánunk ugyanis csak egy bizonyos távolságra tudja ellőni varázslatait. E távolság azonban a varázsigé fajtáján kívül a domborzati viszonyoktól is függ, egy hegy tetejéről például igen tekintélyes távolságot belátunk – az ellenfél nem kis bánatára. Az őrtorony mindegyik rátesz egy lapáttal, azaz egy sziklalomra épült toronyból sámánunk példátlan pusztítást vihet végbe az ellenfél között, anélkül, hogy élete



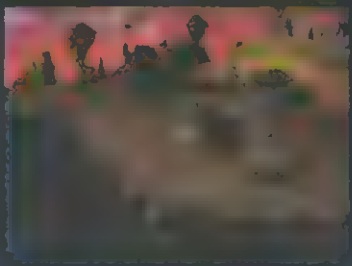
Ezek a prédikátorok csak nem hagyják békében szaporodni a parasztjainkat – lehet, hogy nekem is fel kéne húznom egy templomot?

egy pillanatra is veszélyben forogna. Ha pedig e toronyból még az ellenfél városát is be lehet lőni, már eleve nyert ügyünk van. Az őrtorony a többi kasztra is áldásos hatással van: a harcosok messzebbre látnak, a prédikátorok távolabbra és gyorsabban térítenek, a tűzharcosok messzebbre lőnek, a kémek pedig lefűlelik kollégáikat. Egy toronyban egyszerre sajnos csak egy hívünk

Földhid (Land Bridge): Kapcsolatot terem két földnyelv között – s ez akár két hegy is lehet! Jó sok manából gazdálkodó sámánok megpróbálhatnak a földhid sorozatos használatával az óceánból sik területeket kikanyarítani. Idegölő munka, de sok pályán ez a legbiztosabb mód a terjeszkedésre.



Mocsár (Swamp): A föld kis darabkája időlegesen mocsárrá változik, s minden közelébe morészkedni elnyel. A zárt alakzatban menetelő (a sámánt védő) csapatok megtráfiálására alkalmas. Bár a városok forgalmasabb pontjaira (például a barakk elé) elhelyezve is rút meglepetéseket okozhat.



Vulkán (Volcano): A játék leggonoszabb és az Armageddon után leglátványosabb varázslata. A kijelölt pozícióból mélyre vulkán emelkedik ki, először mindenkit a közelébe, majd minden építkezést meggyátol. Kéthárom vulkánal bármely város gyorsan lerendezhető, de a nagy manaigény miatt ezt nehéz összehozni.



Tűzeső (Firestorm): Akár a villám, csak egy fokkal erősebb kivételben. Az ellenfél sámánja és egyéb kisméretű célpontok ellen nem igazán használható, viszont egyetlen összefüggő lángtengerré változtatja az ellenfél városát. Egy-két rajzával kombinálva különösen hatásos.





szerezhetünk. Minden egységnyi deszka eggyel csökkenti a fa méretét, nullára csökkentve pedig egyszer s mindenkorra letűnik a helyi Greenpeace-aktivisták legnagyobb bánatára. A lepusztított fák egyébként – amennyiben békén hagyják őket – egy idő után visszanyerik eredeti méretüket, így nem árt egy-két "túlélőt" minden erdőben hagyni, különben a pálya vége felé igen húsba vágó nyersanyaghiánnyal találkozunk magunkat szembe. Ami a járműveket illeti, ezekből összesen kétféle akad: a csónak és a ballon. Az előbbi a nagyobb partraszálló-hadműveletek nélkülözhetetlen tartozéka, egyszerre öt emberünk is szoronghat benne. Sajnos az ellen pogány sámanai különös előszere-ttel lövöldözik szét békésen ringatózó csónakjainkat, így nem árt a partot éréshez egy békésebb szakaszt keresni. A ballonok már jóval durvább jószágok, mivel pusztá látványukon kívül néhány jól irányzott bombával is sokkolják az ellent – s mindennek tetejébe a közönséges harcosok legfeljebb egyetlen ujjmozdulatokkal védekezhetnek a légitámadások ellen...

HALLGATÁSI

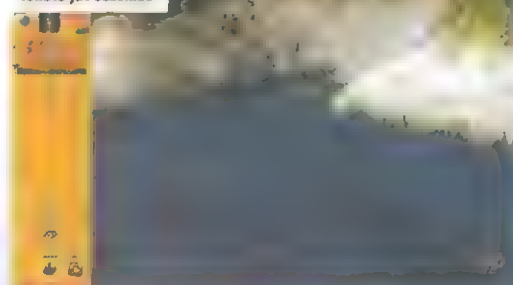
Az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy miféle végszót bigygyesztethetnék a cikk végére. Az, hogy a játék jó, a mellékelt képek s az eddig leírtak alapján gondolom egyértelmű. A Populous 3 nemcsak szép, hanem lenyűgözően eredeti és

A zöldekre ugyancsak rájár a rő... akarom mondani a Halál Angyala



hangulatos is. A zenei CD-ket megszágyenítő muzsika, a bihetetlenül fordulatos és érdekes küldetések, a helyenként kifejezetten ügyesen játszó ellenfelek mind mind hozzájárulnak a frenetikus összhathoz. Nyugodtan állíthatom, hogy a Populous 3. eleddig az év játéka – s ezennel be is fejezem az örömdát. Tán a játék egyetlen gyenge pontja a gépigény, mivel ez – valljuk meg – meglehetősen brutálisra sikeredett. Jőmagam egy 300 Mhz-es PII-n teszteltem egy igen korrekt D3D-s videokártyával, s az effektekben leginkább bővelkedő részeknél bizony keményen szaggatott a program. Félreértés ne essék: 99%-ban tökéletesen simán futott a játék, tehát ez semmiképp se ment az élvezet rovására. Csak hát élek a gyanúperrel, hogy egy gyengébb PC-

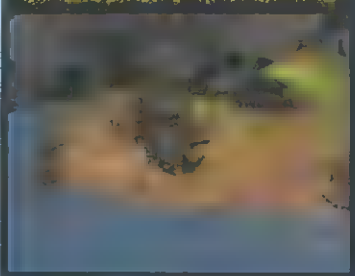
Erről a képről valahogy mindig a Ryan közlegény nyitójelenete jut eszembe



ből csak a grafika lebutításával lehet majd élvezhető sebességet kicsihiolni. Egyébként a játék tökéletes. Vagy legalábbis közelebb áll a tökéleteshez, mint bármi, amihez PC-n eleddig szerencsém volt...

T.J.

A halál angyala (Angel of Death): Engem inkább egy szárnyas kígyóra emlékeztet. Egy igen fatánk szárnyas kígyó. Élőhelye az ellenfél városának égboltja, ahonnan gyakran ugrik le a kissé ideges lakókhoz egy röpké uszonnyára. Amúgy igen hálás darab, bár, hogy csak a játék második felében használhatjuk



Armageddon: Egy hatalmas aréna emelkedik ki a földből, és a helyre összes lakója egyetlen véres küzdelemben állt el, ki a pogány a pót. A pálya meggyőzésének leggyorsabb módja, de mire használhatjuk már eleve akkora fölténybe kerülünk, hogy nincs értelme ettől ari szeszélyekre pazarolni a manát.



Hipnózis (Hypnotism): Időlegesen átállít néhány ellenfelet az oldalunkra. Jőmagam az őstentamentum szellemében eljárva inkább az azonnal álló varázslatokat részesítem előnyben, de a keményebb ütközetek idején azért jól jön, ha félutcat ellenséges harcos átáll a mi oldalunkra



POPULOUS 3
Bullfrog/Electronic Arts
<http://www.populous.co.uk>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 5x-komputib
hangkártya

Ugyan mit tudnak még a

96%

Gondolom, sokan vannak, akik szívesen cseréltek volna Caesar komával. Nem a szomszéd kutájára gondolok, az esőben a bokor alatt (szomszéd kutájának lenni nem nagy karrier), hanem arra az enyhén kopaszodó latin úriemberre, aki úgy kétezer évvel ezelőtt meghódította a fél világot Rómának, majd fogadott fia ünnepléses keretek között a nyílt színen hátha szúrta... Hm. Ha jól belegondolok, tulajdonképpen ez sem különösebben nagy karrier – szóval ezt most hagyjuk. A lényeg az, hogy az Impressions a harmadik felvonással folytatja a Caesar-sorozatot, amelynek már épp ideje volt: az előző rész már jó három éve jelent meg. Kategóriáját tekintve a Sim City-követők közé tartozik, amelyben polgármester urat játszunk különböző római tartományokban: meg kell teremtenünk a bevándorlók alapvető létfeltételeit, munkára kell fogunk őket, majd minél jobb szórakozási és oktatási lehetőségeket kell biztosítani számukra. Egyes lázongó tartományokban mindez kiegészül azaz, hogy katonai védelmet is biztosítsunk a városnak. Ez így elég egyszerű hangzik, de azért meglehetősen kemény szórakozás lesz, mert a sikerhez egyszerre három különleges állatfaj igényelnek is eleget kell tennünk: a polgároknak, a Császárnak és az isteneknek.

A PLAN

Mindig velük van a baj, és a szokásos "Panem et circenses!" (Kenyeret és cirkuszt, különben marha nagy cirkusz lesz!) népi kíváncsalom alapján ez itt sem lesz másként. Első lépés a lakóhely biztosítása. Az első lakónegyed felhúása után megindul a bevándorlás: a pálya nyugati részéről kis motyójukat székereken vonszolva megjelennek az első telepesek, és sátrat vernek a lakásnak kinevezett parcellákon. A migráció folyamatosan tart addig, amíg elegendő lakás áll rendelkezésre. A lakások maguktól fejlődnek egyre nagyobb kategóriákba (tent, casa, insulae, villa, stb., mindegyikből van három különböző méret), aszerint, hogy a különböző környékbeli építményekkel mennyire sikerül kíváncsossá tennünk őket. A nagyobb méret nagyobb befogadóképességet is jelent, a nagyobb kategória pedig nagyobb adót. Az első és legalapvetőbb szükséglet a víz, amelyet kutakból is nyerhetnek a polgárok, de sokkal jobban szeretik a szökőkutakat, így tehát már eleve azt érdemes építeni. A szökőkutak vízellátását víztározók

biztosítják, egy-egy darab 10 pozíciójú körzetben. Az elsőt mindig vízpartra kell telepíteni, ha a szükség úgy kívánja, a szárazföld belsejében épített újabbakhoz pedig akvadukton vezethetjük a vizet. (A vízrendszer egyébként a Caesar II-nek egy igen idegesítő vonatkozása volt. Most frankó, bár az a marhaság megmaradt, hogy nem lehet kanyart építeni a vízvezetékbe, ha az út is kanyarodik alatta.) A

át (az egyébként előbb-utóbb minden lakónegyedre ráfér). Abból a sajátosságból adódóan, hogy a lakók a lakásuk kategóriájának megfelelő adót fizetnek, továbbá nagyobb kategóriájú épületben többet élhetnek, a populáció (és egyben a bevételünk) növelésének módja nem feltétlenül az újabb és újabb lakásparcellák kijelesztése – sokkal inkább a már meglévőket fejlesztése a jól ellátott paccal és a környékre telepí-

Bármely épületünk működésének két alapvető feltétele van: egyrészt vezessen hozzá út (elégg egyetlen pozíció is, de ideális ha körbeveszi), másrészt legyen, aki ott dolgozik (vagyis lakónegyed a közelben). Az elégtelen munkaerő nyilván azt eredményezi, hogy az épület nem igazán üzemel. A beköltöző polgárokat munkaügyi biztosunk automatikusan munkába állítja. Kezdetben a munkaerőhiány lesz a probléma, ilyenkor a munkaügyi tanácsadón keresztül megadhatunk bizonyos prioritásokat, vagyis hogy mely területekre akarunk elsődlegesen embereket irányítani. Vannak fontos területek, meg még azoknál is fontosabbak – szóval fából vaskariká az egész addig, amíg annyira felfejlesztjük a lakónegyedeinket, hogy több a lakó, mint amennyi munkahely van. Az ideális munkanélküliség kábé 5% körül van, ennél nagyobb már elvándorlást fog eredményezni.

RÓMA ÖNKORMÁNYZAT



má-
nyadik
alapvető
szükséglet egy kö-
zelben levő piac, ahonnan a
lakók beszerezik eleinte az élelmet
(búza, gyümölcs, zöldségek és hús),
későbbiekben pedig a további fejlődéshez szükséges
luxuscikkeket (edények, bútör, olaj és perzsa bor). A
bevásárlásnál a piacon fellelhető készletek átkerülnek
a házba, új bevásárlás pedig akkor aktuális, ha a
készleteket felélték. Az elég ciki, ha a kifogyott árúból
mínus a környékbeli piacon, ilyenkor ugyanis a ház egy-
részt visszafelé fejlődik, másrészt néhány lakó szedi a
cókókját és kiköltözik (ritkább esetben egy másik
íves lakásba, egykorra egy teljesen más tartományba).

A vízvezeték és a piacon túl már a környékbeli épü-
leteken van a hangsúly. Vannak olyan épületek
amelyek szomszédságában kifejezetten szeret-
nek lakni (templomok és
kormányzati épületek),
illetve olyanok, amelyek-
nek csak a közelségét
igénylik, a közvetlen
szomszédságért nem ra-
jonganak (gyakorlatilag
ilyen az összes többi
épület). Nyilván lesz
ilyen lakóhelyünk is, de
ilyenkor a környékét
sokkal kellemesebbé le-
het varázsolni egy-egy
szoborral, parkkal vagy
azzal, ha a házak mellet-
ti utat plázává alakítjuk

Építő-
széplő
városunkban
elsősorban nem árt gon-
doskodni polgáraink biztonságáról, hiszen Jónéhány ka-
tasztrófa fenyegeti őket. Szükség van mindenekelőtt
egy prefektúrára, amely egyszerre látja el a rendőrség
és a tűzoltóság szerepét: a prefektusok körbe-körbe
mászálnak a körzetükben (illetve néha a világ végén),
és az egyes épületekbe betérve csökkentik a tűzve-
szélyt, valamint küzdenek a bűnözés ellen. Lázadás
vagy ellenséges támadás esetén egyébként botcsinálta
katonaként is küzdenek (nem túl sok sikerrel). Másik
fontos építmény az Engineer's Post: az itt dolgozók arra
igyekeznek, hogy a környékbeli épületek ne omljanak
össze, az ugyanis erősen rontja a városképet,
másrészt a használhatóságukat. A harmadik potenciális
veszély, ami a sok kis bunkóra... Izz: becsületes átlan-
polgárra leselkedik, azok a különböző betegségek. Me-
gelőzősükre elsősorban a kórház szolgál, melynek hiá-

ÉPÍTMÉ- NYEK

Minden további épület
a lakónegyedek kiszol-
gálását hivatott biztosí-
tani, egyben munkahely-
ként is szolgál a polgá-
rainknak. Az alap-
vetőkön kívül az összes
lehetséges építményt so-
sem kapjuk meg (vagy
legalábbis én még nem
voltam olyanon, ahol
mindegyik választható
lett volna), mindig a tar-
tomány fekvése, illetve
a körülmények határo-
zzák meg, hogy mi épít-
het.

Rég járt erre a szanitó, ez a sok
marha meg pesti lencsét vacsorázott



Lassan tetőzik a bevándorlási
hullám. Gyertek, csak gyertek,
Ittünk jó!





nyában kitörő járványok egész lakónegyedek létszámát redukálhatják erősen. Egy-egy szimpla doktor ugyan a járványok megelőzésében segíthet némileg, de a lakások fejlődésének alapvető feltétele a közeli kórház. Van még egy katasztrófa, ami azért jobb, ha nem kerül el derék alátvalóinkat, és ezt szenátus (ebből elég egy, amúgy is marha drága) és fórumok telepítésével érhetjük el: itt dolgoznak ugyanis az adószedők, akik minden hónapban kopogtatnak az ajtókon, hogy beszedjék a kategóriának és a lakók számának megfelelő pénárokat. Amerre viszont nem jár adószedő, ott nem is fizetnek adót, ami igen komoly jellemhiba a polgárok részéről! Az adó mértékét természetesen itt is emelhetjük a kezdeti 7-8%-ról (a számot egyébként ajánlanám kormányunk figyelmébe) – csak nem érdemes. Az adó-emelés ugyanis egyrészt elvárdoríást okoz, másrészt meg elégedetlenséget a városban, ami abban nyilvánul meg, hogy ismeretlen tettesek kirabolják az adó-

terméket a munkások a legközelebbi áruházba szállítják tárolásra – már amennyiben van bennük szabad kapacitás (egyébként bambán áldogálnak az út közepén a kész cuccal). Minél messzebb van szabad Warehouse, annál tovább tart a szállítás is. Itt jön a belkereskedelem igen csúnya bökkenője: a város piacainak dolgozói ugyebár a magtárakból szerzik be a piacról a lakónegyedekbe továbbított kaját, és az áruházakba járnak kész termékekért. Namármost, ha ezekhez túl hosszú út vezet, akkor esetleg a piac környéki lakónegyedek addig visszafelé jönnek egy-két fokozatot, mire a derék kőfák megjönnek a nagybanról... Nyummm! Megoldás: nincs, de amennyit azért lehet variálni, hogy több raktárat telepítsünk a város különböző pontjaira. Ezeknél ugyanis meg lehet adni, hogy bizonyos árnt ne fogadjanak, direkt ide szállítsanak, avagy a munkások ürítsék ki a raktárat (vigyék a cuccot más raktárba).

A munka után jöhet a pihenés, vagy még inkább a szó-

CSÁSZÁRÓL NEM LESZ SZALONNA

A Császár a campaign összes pályája előtt hosszas eligazítás tartóvárt ténykedésünkről, továbbá a megadottaknak szűzül egy pálya megnyerésének egyik sarkalatos pontja. Egy ideig hitel-kalkuláció is üzemel: a kezdéskor kapott 6-8 ezer dónárt ugyebár gyorsan elköltik még a lakarekább helytartók is, és ilyenkor gyorsan küld még 5-6 rongyot.

után kifejezi azon kívánságát, hogy egy éven belül fizessük ki a "tartozásunkat" (ami azt jelenti, hogy hozzuk már pozitívba a készpénzt). Ha ez nem sikerül, akkor a hangulata 0-ra esik, és kiküld valakit az elfogásunkra, ha csak nem emelik a megheccsülést 35-re az



szedőinket. Természetesen mindig jóval több pénz lopnak el, mint amekkora plusz bevételre teszünk szert az adóemeléssel. (Rosszabb esetben pedig fellázadnak egyes negyedek, és nem fizetnek egy büdös petakot sem.) A várost itt nem tarthatják el kizárólag az adók, jelentős jövedelem a külkereskedelemből származik.

Alapvető fontosságú tehát a gazdaság kiépítése, amely egyrészt a belső szükségleteket fedezi, továbbá a kereskedelmünk alapja. Itt két ága van: a mezőgazdaság és az ipar. Az előbbi kiszolgáló farmok (búza, gyümölcs, olaj, zöldség, szőlő) csak termőföldre telepíthetők. A megtermelt élelmiszert a magtárakban kerül tárolásra, tehát a mezőgazdaság környékére illet sem árt telepíteni. Az ipar rendszerint kétfázisú történet: az egyik objektum nyersanyagot termel, a másik pedig feldolgozza (például Clay Pit/Pottery, Iron Mine/Weapon Smithy, satöbbi). A Workshopokban megtermelt kész

rakozás, amit a provinciákban négy épület támogathat, méret és befogadóképesség szerinti növekvő sorrendben: színház, amfiteátrum, kolosszeum és a hippodrom. Mindegyikhez tartozik kiszolgáló létesítmény, ami a működéséhez szükséges: a színházhoz/amfiteátrumhoz színészkolónia, a kolosszeumhoz gladiátoriskola és/vagy oroszlánidomár, a hippodromhoz szekerészműhely.

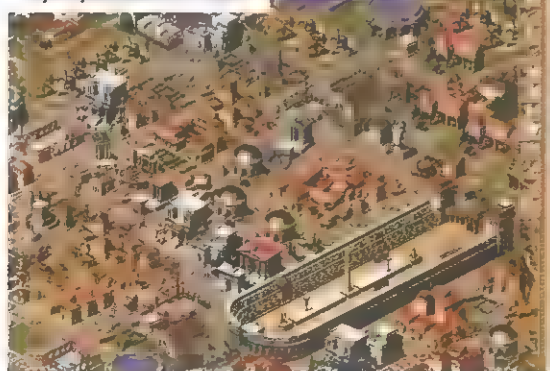
Miután a szórakozás megvolt, esetleg a kultúrára is gondol a plebs: nagyobb kategóriájú épületek lakói már igénylik egy könyvtár közelségét, továbbá a serülő gyermekeik oktatására szolgáló iskolát, akadémiát viszont már csak a villák lakói.

Bármely épületre jobbal kattintva infót kapunk róla. Lakónegyednél például a lakások/lakók számát, az általuk fizetett adót, a környékbeli bűnözést, a lakóház élelem- és luxuscikk készleteit, és főleg azt, hogy miért nem lép magasabb szintre a ház. Az egyéb épületeknél az ott dolgozók számát, illetve alkalmazhat az adott munkafolyamat készítői fogát, az itt tárolt nyers- és készanyagokat – szóval mindent, ami csak érdekes lehet. Minden információs panelről linkeket a hivatalos online help, amely hipertervezési műhelyként nemcsak hogy tökéletesen eligazít bennünket, de a jónép okulására még történelmi adalékokat is tartalmaz. Ez igen korrekt, így a játék frankó történeteként is felfogható.

Ebből viszont már illik egy tényleges működő kereskedelmet összedobunk, ugyanis a Császár bevettelt óhajtatni egy tartományból, nem kiadást. Kegyenek elnyerésének elsődleges módja a minél jobban prosperáló város, azaz az éves mérleg (a bevételek és a kiadások különbözete) minél nagyobb pozitívuma. Helytartóként havonta némi magánfizetés is dukál nekünk, amit a város pénzéből utálnak ki, és rendszerint a sikeres küldetésekkel elért rangunk függvénye (kérhetünk nagyobbat is, de hosszabb távon császári fensége nem díjazza az ilyen kis csapongásokat). A magánkasszázt nekijárandókoztathatjuk a városnak is, de sokkal célszerűbb időről-időre különféle ajándékokkal kedvünkkel római főnökönknek, amit egyébként el is vár. Ha nincs egyéb sirása, akkor az az ajándék költségeitől függően akár 10 pontot is javíthat az elégedettségben. Egyéb sirás alatt azt értem, hogy alkalmazást különféle áruk leszállítását

újabb esztendőben. Ez usque lehetetlen, szóval egy év múlva megjelenik 2-3 római légió, hogy megdorgáljon bennünket. (Ha egyáltalán tudnak katonaságot építeni, megpróbálhatjuk megvédeni a várost – de mindenki legyen nyugodt: a Császárnak SOKKAL több légiója van, mint nekünk valaha is lesz...) Ez a dorgálás egy ROP-PAKNT bunkó része a játéknak: végig kell néznünk, amint a császári csapatok szisztematikusan szétverik órák óta építgetett kis városunk ÖSSZES épületét, legyilkolják az útjukba akadó derék polgárainkat, és csak a kínos procedúra befejeztével értesülünk arról, hogy a Császár egy új, roppant fontos pozícióba helyezte bennünket, ahol valószínűleg sokkal nagyobb elégedettségére fogunk szolgálni, mint helytartóként. Bályarabnak hívják új beosztásunkat, ahol minden reggel üdítő korbácsolásban lesz részünk, ami tudvaleg sorkenti a vérkeringést...

Igen korrekt belvárosi kép, közepén saját fejlesztésű Grand Villan!



A város ugyan már megint fizetés-képtelenné vált, de Julius CoVbolus helytartót ez cseppet sem zavarja: lehajt még egy pohárkával. In vino veritas!





... ÉS AZ ISTENNEK

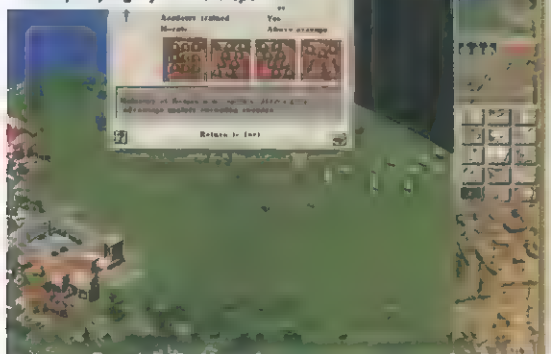
Az Isteneket máhára bírom. A rómaiaknál voltak szűz számmal, de a játéktan csak ötlet kell törődnünk - azokkal viszont nagyon: ha elégedettek velünk, különféle kellemes dolgokkal lepnek bennünket, de ha megragaszunk ránk, csúf dolgokat művelnek.

Ceru: a termékenység istennője. Ha haragszik ránk, akkor elpusztítja a termés nagy részét, jókedvében viszont megdukkazza a kaja beérésének sebességét.

Hannibal ante portas! Illetve ha nem is a kapuk előtt, de már a város határában áll az ellenség



Vértagyasztó viadal haldokló görögökkel és legelésző birkákkal. A Prima (első) Légió primán szerepel



Naptemer: a tenger istene. Eleinte nem túl fontos, viszont rögtön azzá válik, mikélyt tengeri kereskedelmet indítunk: ha baragszik, előlállyeszi a kereskedőhajókat, és egy darabig nem látjuk őket, kedélyes hangulatban viszont jó szélet ad, és süröbben látogatnak bennünket.

Mercury: a kereskedők istene (és mellesleg a tolvajok is, de fogni ebben a játékban nem szükséges). Rettentő haragja a raktházban levő árukészletek egy részének lenyúlásában nyilvánul meg, elégedettsége pedig úgy, hogy hirtelen új készletek jelennek meg.

Már: a háború istene. Na, ő a kedvencem: természetesen a légió maróhárája is jelentős háttér gyakori, de vannak jobb hízelái is. Asszem a campaign negyedik pályáján egy görögök által fenyegetett tartományban szerepeltem, ahol is előbb-utóbb marcona helyén harcoszok troppalnak építők vársáskánál, hogy ezt az ígéretes folyamatot meggátolják. Az egyik nekifutásra Mars (jenszak megorrolt rám, és a ronda görögök már akkor megjelentek, amikor még nemhogy egy légiót, de egy kaszárnyát sem építettem még (egyébként ha haragszik, akkor a nyergelt tartományokban is csinálhat lázadókat); a következő próbálkozásaim viszont erősen kegyeik (amnyira delighted volt, hogy utolsó telefonbeszélgetéseinkkor érdeklődött, hogy hogyan néssülhet be a családomban), aminek nem kellemes

uk a kaszárnyából – mihelyt a görögök hadrendbe álltak, Mars azonnal kupán vágta őket az erre a célra rendszeresített villámaival. Jó csóni ez a Mars!

Yomaz: a szerelem széleslyejes istenmője. A játékbán pillanatyai hangulatától függően a küzhangelat javításával/rontásával van elfoglalva, ami a bűnözés (lázáadás) emelkedő/csökkenő tendenciáit befolyásolja.

nálköz: templomokat építtak nekik, illetve festsívaikat rendezték számukra. Az elsőleges természetesen a templom, amiből több mérete is kialakított. Nagyobb populációknál (2-3000 fő) már nem igazán elegendő újabb kis templomokat felhívni nekik: kifejezetten nagyobbak vágnak. Ehhez viszont már márvány is szükséges, amit kénytelenek lesznek bányászni, illetve – ha máséket nem megy – importálni. Ugyancsak márvány szükségesetük az orakulom felhívásához, amik esetükben keletkezett templomokként működnek: egy ilyen minden istennel hangulatjavító infúzióedést jelent. A festsívalók rendezése nem pótolja a templomokat, de egy hajnalig tartó ivarszt mindig jól jön úgy az adott isten, mint a jónép hangulatának javítására.

**KERESKE-
DELEM**

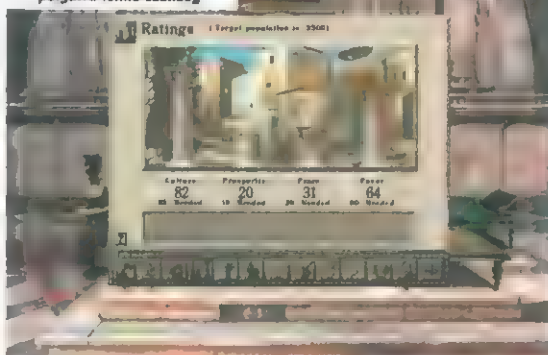
A belkereskedelemről
már volt szó fentebb, de

igen fontos lesz a más tartományokkal való csatlakozás, ugyanis csak az ebből származó bevételekből profitálhat a város. Ehhez először is a tényleges kuttintatva meg kell nyitniuk egy-két kereskedelmi útvonalt, ami már önmagában is szép pénz lesz. Százszöldi útvonalnál nemcsak a hármasszálú értékes karavánok jelennek meg határainkon, és elsősorban afele az árúház felé vonzik az irányt, amit kereskedelmi központnak kijelöltünk. Bár néha azért elfolyognak a táblához is, célszerű ide összpontosítani az exportra szánt cikkeket. Tengeri kereskedelmi útvonali megnyitása után még szükségesnek lesz egy vízparton álló dokkra is, ahol a kereskedőkhöz leparkolhatnak. A kereskedelmi tanácsadásra kereskedelmi utakat az árucsereének. Ha van kereskedelmi útvonali, akkor importálhatunk egy hiánycikkeket, illetve exportálhatunk valamit. Mivel cuccaink belső felhasználására is szükség van, exportálni megadhatjuk, hogy mekkora készlet feletti mennyiséget lehet eladni. Egy cikk kereskedelmét természetesen bármikor le lehet állítani, sőt, tútermelésnél – a raktárak bedugulásáig megelőzendő – akár a cikket előlélő ispart is. Ugyancsak itt lehet megadni a száplázás parancsát, ha a Császár valamilyen szállítóményt óhajt töltöni: ilyenkor a raktárakba kerülő cikket még a piacra sem viszi a Kofa.

KATONASÁG

Pár tartományban kissé zűrés körülmények uralkodnak, már amennyiben a szomszédság marcona katónák küld ellenségek. Ezekben a tartományokban valamikor volt meg kell teremtenünk a fegyveripart (vasbányák és fegyverkovácsok). A fegyvereket jelképező pajzsok a barakokból kerülnek, ahol egy fegyverből és egy "monkásból" álljon keretűk, aki átvonul a kaszárnyába gyakorlatolni. Egy kaszárnya egy légiónak ad szállást a három különféle típus valamelyikéből, a légio teljes létszáma 16 figura. A katonák akadémia építéssel gyakorlatozzák légiónaik veterán státuszba kerülnek. Amikor felhasználnak a harcra kürtök (illetve itt dobok) a légiónokkal gyorsan el kell vonni a város határában feloszakodni ellenség útját az épületeikhez. A katonák irányítják igen egyszerű a zászlajokat lehetőleg adjuk meg, hogy menjenek, aztán ki-ki tölte lehetetlen ígygyezik arról. Néha-néha eltérve a utcaikon, tehát a vonuló sereg igen szórakoztató látvány. Megadhatunk különféle hadrendeket is, de ennek nincs sok jelentősége.

**Tulajdonképpen már jó vagyok,
most már csak egy pár plusz
polgárra lenne szükség**



GYŐZELEM

[illegible]

A játékok játszhatják egy-egy adott városhoz, vagy "campain"-ban. Az előbbi verziókban nincs különösebb cél: a különböző természeti és politikai környezetben levő tartományokat a végtelemségi kommandóiról játékosok, az utóbbiakban viszont folyamatosan haladunk előre a tartományokban és a ranglétrán. A továbbjutáshoz el kell érniünk egy bizonyos élektisztságot, továbbá megfelelő szintre kell hoznunk a kultúrát (templomok, oktatási és szórakoztató intézmények), az import/export mértékétől adódó profitját, a visszavert támadásokkal a békét, és a bűnösek számát, akik a császárt követik.

RECOMMENDATIONS

Kellemes kis játék ez a Caesar III, mégis zúzi szinte minden vonatkozásában. Az intro videó alatt egy kü-

zapos videó popcorn már nem biztos, hogy elég, de játékok közben is minden apró eseményről egy-egy videóbejátszás is megemlékezik. Az online hely előtt teljes mértékben le a kalappal, és ugyanny vonatkozik a kézi játékokra is. A logikai egységekbe rendezett ikonokkal minden parancs azonnal elérhető, a taccsaddák pedig tökéletesen informálnak, hogy mi is lenne területükön a teendő (de az Overlays ikonjai vizuálisan is meggyőződtetnek, hogy milyen eredményességgel tonykedünk az élet bármely területén). A kezselepek egyetlen hatást, hogy mindig csak tiszta területet lehet építeni, tehát beépített helyen előbb takarítanunk kell az szóval (az lehetett volna automatikus). Az 1024*768 felbontású hi-color látrányra pedig igazán nem lehet panaszkodni: a Settlers és társai Jótékony hatása, hogy az egész város ÉL. A színesszeumban látjuk a gladiátorokat, a színházban a színdarabokat, ráadásul az utcákon nemcsak azok máskélnak, akiknek ott dolgozik is van, hanem mindenki (például az erőszármány is kihúzza néha Lotét megjárni). Minden polgárnak saját szomszédsága (nevelőháza neve) van, és jobb cicikre mindig

valami ötletet szolgáltatnak, hogy mit kéne műveinünk. Külön dicsőret jár a zenének, amiből nincs sok, viszont a szerzői gondoltak arra, hogy mivel egy parti órákig tart, szégyéni játékokat ne korpesszék ki a világból a hangokkal. Egyetlen yengebbt pont a harc, de a sok jópót mellett azt hallandó varokk elindul.

Colby

Impressions Sierra
<http://www.sierra.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xUD,
MacXX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xUD

93%

A Barrage egy tipikus példája annak, milyen tökéletesen gyors és élethű képet tud megjeleníteni a 3Dfx Voodoo Graphics és a Voodoo2 technológia – jelentette ki Greg Ballard, a 3Dfx Interactive elnöke. Ha pedig ő mondta, akkor az biztosan úgy is van. Lássuk akkor, hogyan is néz ki ez az állítólagos etalon, aminek példát kellene statuálnia.

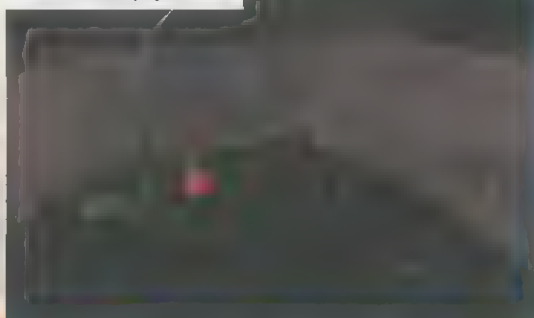
A Barrage első nekifutásra egy szimpla lövöldözős anyagnak tűnik: egy lebegni és víz alá merülni is képes ultramodern repülőben ülünk, s mindenféle tankokat, repülőket, helikoptereket kell kilőnünk. A helyszíneként szolgáló hegyes-dombos vidék valóban nagyon szép, olyannyira, hogy aki az 5-ös szintű grafikai részletességet kéri, annak mindenképpen egy PII/400-as processzorral kell rendelkeznie... No se baj, azért még a 2-es részletesség is egészen pofás – tulajdonképpen csak fákból és egyéb te-reptárgyakból van kevesebb – és így még egy P133-ason (persze 3Dfx kártyával) is élvezhető a dolog. Szóval tényleg nagyon frankók az effektek, a tó vize tükröződik meg minden, azaz a reklámszöveg nem hazudik. De... A grafika ugyebár még nem minden! Megmondom őszintén, először igencsak negatív felhanggal akartam írni a játékról, ugyanis valahogy nehezemre jutott átvinni már csak az első pályát is – még a legkönnyebb fokozaton is. Milyen marhaság, hogy csata közben lejár az idő! Aztán rájöttem, hogy bennem van a hiba. A Barrage ugyanis nem egy shoot'em up, hanem egy versenyjáték. A legfőbb ellenségünk nem a felénk lövöldöző tank vagy helikopter, hanem az idő! Tulajdonképpen nincs is olyan, hogy felrobban a repülőnk; ha az energiánk nullára csökken, csak annyi történik, hogy pár másodpercre visszahőkölünk, és elveszítjük az uralmunkat a gép felett, de utána ismét minden rendben. A pajzsunk egyébként folyamatosan regenerálódik, így ez az eset is csak akkor fordul elő, ha folyamatosan találatok érik a gépünket. Egyetlen cél van tehát: az adott küldetést határidőn belül befejezni. Ötfajta környezetben indulhatunk – pontosabban először csak egyben, mert a pályák csak egymás után lesz-

nek hozzáférhetők. Szelektálni magyarául csak azok közül lehet, melyekre (az adott nehézségi szinten) már egyszer eljutottunk. A pályák külön-külön kiválasztása mellett van bajnokság is, melynél a bevetések sorban jönnek, és a gép continue-kat számol. Ezen felül a Barrage-et hálózatban is lehet játszani, tehát van deathmatch lehet-

meg kell semmisíteni. A portál az utolsó célpont után jelenik meg. A negyedik futam Chicagóban zajlik: itt székhámas rendőrökre kell vadásznunk. Végül az ötödik pályán egy sziget körül kell rendet tennünk: először össze kell szednünk a nukleáris fegyverünk alkatrészeit, majd azzal megsemmisítenünk az ellenség szuper-fegyverét.

plazmafegyvert szerezhettünk be. Lehet, hogy ez az ismertető most egy kicsit száraznak tűnik, de ezúttal ez nem az én hibám. A Barrage alkotói még azzal sem fárasztották magukat, hogy valahogy nevesítsék az ellenséget, nemhogy kerettörténettel. És sajnos nem csak ez az egy gond van vele. Legfőképpen az irányítás nem tet-

"Bója, bója, bilice" – de nem lesz véres a lábunk, ha az össze-sét felvesszük, mert megjelenik a portál és mi már megyünk is a következő pályára



Ezt a házat nyilván nem Fundamenta alapra építették...



Mindenki fedezékbe!

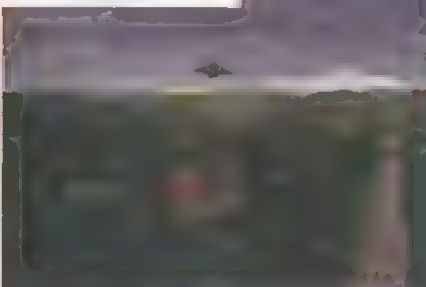
BARRAGE

szett. Az egér beállítása már eleve nagyon körülmenyes: muszáj mellé saját billentyűzet-klasztást készíteni, az érzékenységre vonatkozó adatokat pedig a programon kívülről, indító paraméterként kell megadni. De akár úgy is

ügyeskedünk – mivel a gép ugyanúgy reagál a mozdulatainkra, mintha billentyűket nyomkodnánk – az egér tökéletesen használható. Márpedig egy ilyen játékhoz mindenképpen egér kellene.

A Barrage tehát egy szép játék, de semmi több. Ahhoz túl egyszerű, és túl kevés az öt pályája, hogy ennél többet is meg tudjak róla állapítani. Felejthető darab.

Légi harc a klasszikus westernek mintájára: vajon ki kap először a rakétáihoz?



tő-ség is. De most nézzük inkább a küldetéseket!

A már említett füves-fás vidék csupán az első küldetés színhelye. Itt csupán villogó bójákra kell átrepülnünk, majd az ezután megjelenő portál gyűrűjét kell szétlőnünk. (Felhívnam rá a figyelmet, hogy az egyik bója az alagútban van.) Ha végeztünk, a portálon keresztül távozhatunk. Ez egyébként a többi pályán is hasonlóképpen van. A második helyszín egy hosszú alagút, aminek végében egy generátort kell elpusztítanunk. Itt sokat számíthat, ha sikerül átsurrannunk a te-

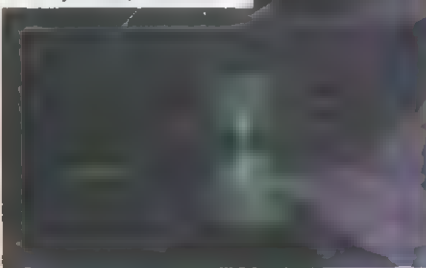
A hajónkon alapban két fajta fegyver van, de ezek mellé még vehetünk fel újakat – sőt, szükséges is, hiszen a vaskapukat például csak a lézerrel tudjuk megelékelni. A golyószóró helyett lesz tehát a lézer vagy az atom, a célkövetős rakétáink mellé pedig

Az ementáli sajtól ellentétben a vasajtónak kifejezetten árt, ha egyre lyukacsosabb lesz



csukódó kapuk alatt, és így nem kell őket szétlőnünk a lézerrel. Vigyázat: az energiatartalék rohamosan lecsökken az időnként! A plusz időt adó homokórákat lehetőleg vegyük fel! Harmadszorra egy kanyonba látogatunk, ahol egyszerűen minden célpontot

A homokóra természetesen egyetlen Win95-applikációból sem hiányozhat: a szokástól eltérően itt adja az időt, és nem vesz!



ACTIVISION
Activision/Mango Erité
http: www.activision.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166 (P133-3Dfx), 32MB RAM, Win95 kompatibilis hanghártya
Ajánlott: P200, joystick

68%

Az USA hadseregének talán legzűresebb történetű csapatát a 101. "Screaming Eagles" légideszant hadosztály. 1942-ben alakult meg, rá egy évre átdobták Angliába, és többek közt ők nyerték a nemes feladatot, hogy a D-napon négy órával a partraszállás megindulása előtt egy ejtőernyős hadművelettel megkezdjék az inváziót. Egy olyan hadművelettel, amit katonai szakértők előzetesen kb. 80-90%-os veszteséggel kalkuláltak... A későbbiekben sorsdöntő szerepet kaptak Montgomery tábornok által Markét-Garden hadműveletében, amikor egy kicsit túl messze volt – és természetesen kaptak a nyakukba akkor is, amikor a halál ötven órájában utoljára nekidurulta magát a Wehrmacht az Ardenneken. Ez csak a II. világháborús listájuk, elit alakulatként az USA későbbiekben viselt csúnya dolgaiban is bőven kaptak szerepet. Az Empire leg...

Nevezetesen az, hogy a "munkapály" játékon kívül csak küldetéseket lehet játszani – campaign német Scenariókhoz is azért lényegesen többhöz van szöve az avarolt stratégia – de ezt csak a játék végén lehet meg nézni, ha meg akarjuk nézni egy. Utána már sok is lesz...

KELL EGY CSAPAT

A játékban kicsiny, szakasz méretű egységeket (max. 16 fő) fogunk kommandozni, de pont ebből adódóan minden egyes tagjának teljesen önálló személyisége is lesz. Az első feladatunk, hogy a legénységi és a tiszt barakkokban vidámkodó népekből összetrombitáljuk a csapatot. A sarga névvel jelletteket lehet elhappolni, a zöldek már benne vannak a csapatban. Ezeket pedig más bevetésen akad...

Nem Ace a legnagyobb ász, de azért még ő is befér a pakliba



stratégiát játékban a Vörös Sasok D-napon végrehajtott akciói elevenednek meg, olyasféle feldolgozásban, mint mondjuk az Eldos Commandosa, vagy az 581 Soldiers at Warja. Az egykorú visszaemlékezések szerint nem volt kimondottan szórakoztató dolog ejtőernyősnek lenni a D-napon, mert az éjjel fél egykor kezdődő hadművelet már a ledobásnál totális káoszba fulladt: a katonák a vak-sötétbe ugrottak, és fogalmuk sem volt, hogy ugyan hova is fognak érkezni – ráadás-

dolgo. Egy katonára kattintva megjelennek alapvető tulajdonságai (tapasztalat, intelligencia, erő, stb.), az ezekből kalkulált harcra jellemző, valamint különleges skilljei. A WS és TS a fegyver- illetve kézigránat ügyekben való jártasságot mutatja, de ezeknél jóval fontosabb a WT által mutatott különleges képzettsége. Ez háromféle lehet: géppuska, páncélkölő és robbanóanyagok. A speciális képzettség igen hasznos lesz bevetés közben: egy ro-

bantási szakértő például harmadannyi töltettel töltheti el egy objektumot, mint mondjuk egy amatőr. Fontos szerep jut a német vagy francia nyelvtudásnak, mert tolmácsolásukkal alkalomadtán kikérdezhetjük a hadifoglyokat, elolvashatjuk az elesett németeknél levő iratokat, illetve fontos információkat szerezhetünk francia partizánok-

tól vagy helybellektől.

HÉTVEGI BEVÁSÁRLÁS

Ha a csapat megvan, nekiállhatunk feldiszipálni őket különböző cuccokkal, úgy mint fegyverekkel és különböző felszerelésekkel. Az ideális összeállítás kiválasztása né-

mi gyakorlatot igényel, ugyanis sajátátalsonban emberünknek max. 63 egységnyi cuccot lehet felrakni, ami már eleve lejjön az ejtőernyő 6 pontja. Az összehozásnál azért több cuccot is elvihetünk a bevetésre, ugyanis két 50000 értékű tartályba is pakolhatunk, amit majd szépen utánunk szórnak a gépen maradó flúk – csak győzzük majd megkeresni... A probléma már csak az, hogy a bevásárlást csak eléggé ötletszerűen végezhetjük, ugyanis a cuccok ráaggatása az emberre egyáltalán nem épületben történik – hogy mielőtt miért nem lehet a felrakott tárgyakat azonnal a kezébe nyomni a flúknak, csak a jóisten tudja...

A szállásmesternél szereket kérhetünk fel fiainkat mindenféle holmival, ami nem fegyver. Nehány alapvető dolog már eleve náluk van aggatva (például igen kínos lenne, ha valamelyik harci lázban égő deszantosunkról ugrás közben derülne ki, hogy elfelejtette ejtőernyőt hozni magával), de tulajdonképpen szinte mindenre szükség lesz, mert hiányuk egy csomó harc-tulajdonság csökkenésében fog megmutatkozni. Az ejtőernyős roppant szomorú, ha nincs nála cigareta, váltás ruhája, vagy étkező, és természetesen nem haj, ha van nála iránytű is. Alapvető szükségünk magunkkal tételt (a biztonság kedvéért, mert ha az is annak híján van, akkor bekövetkező ellenséges támadás esetén térdre, és úgy kicsit körülményes lesz megtalálni a célpontot.

Fegyverek közül természetesen minden katonának legyen pisztolya, valamilyen kézfegyver (karabély vagy géppisztoly), és kézigránátja, a nagyobb hatásfokú fegyvereket pedig értelemszerűen a speciális képzettséggel rendelkező fickókra aggassuk rá. Nem árt elolvasni az ellenséges támadást, hogy mi is a bevetés elsődleges és másodlagos célja, és aszerint összeállítani a különleges felszerelést: nehézség lesz ugyanis felrögzíteni valamit, ha például nem vittünk magunkkal alegendó – robbanóanyagot. Kellemetlen meglepetések elkerülése végett jelezni, hogy minden egyes lövegverezhez külön műciót is kell veteleznünk.

ládiás hangulata, de talán mégsem óhajtanak túl sokan minden küldetés előtt másfél órát szórakozni ezzel: akárcsak a toborzásnál és a felszerelésnél. Itt is el lehet menteni és az újabb küldetésekre vissza lehet tölteni egy-egy beállítást, sőt, itt már alaphoz el van mentve három speciális célra összeválogatott osztag. Miután ilyen szépen megvagyunk, kitálhatjuk, hogy elzavarjuk a flúkat a gyakorlótérre, azaz "hadgyakorlatot" indítunk (ami nem biztos, hogy jó ötlet, mert néhányan már eleve sebesülten térnek

101st Airborne

Lecsapnak a Vörös Sasok

MINDENKI A HELYÉRE!

A fegyverraktár melletti teherautó az Assembly Area, ahol a fegyvereket és cuccokat szétoszthatjuk az embereink között. Hogy az előbbiekben, ezt is lehet automatizálni, de azért jobb, ha nem a gép találja ki, hogy az utóbbi fegyverek kinél legyenek.

Talán a szerzőknek is feltűnt, hogy ugyan csapatunk összeválogatásának és felszerelésének megvan a maga kis csa-

vissza), vagy kihajtuk őket a reptérre, mert már várja őket a napfényes (illetve kezdetben holdfényes) Normandia.

HOPPI

Felszállás előtt meghatározhatjuk az üléssrendet. Ez "roppant fontos" dolog, a kézikönyv szerint ugyanis "a légharítás megkönnyíti a gépet, és a túlélésre annál nagyobb esélye van az ejtőernyősnek, minél közelebb ül az ajtóhoz." Meglehet,

"Szuper csapat". Márcsak egy mohawk-frizurás néger hiányzik belőle, de azt esetleg még betömöm az egyik tartályba



sai roppant kellemetlen lehet az ismeretlen távolságban levő föld felé lebegni, amint a földi fogadóbizottság nyomjelzői repkednek a kíváló célpontot nyújtó ernyők körül. Ennek megfelelően az – elég gagyira sikeredett – intro is egy sebesült normandiai rémálmat mutatja be, majd a fömönbe csöppenünk, ahol igen kellemetlen meglepetés fogad.

Kalóznak lenni rendszerint igen szórakoztató, bár kissé megterhelő mulatság. Ez kiderülhetett mondjuk gyermekkori olvasmányainkból (Tom Sawyer és Huckleberry Finn Mark Twaintól), gyermekkori C64-es játékainkból (Pirates! Sid Meiertől), vagy akár a PC-s kalandjátékok (h)ős-korából (The Secret of Monkey Island a Lucasartstól) – vagy akár a jelenből is, hiszen Guybrush Threepwood kalandjainak harmadik felvonását nem is oly rég kaparinthattak kezükbe a szerencsés PC-kalandorok. Beszívni a nyílt tenger sós illatát, kinézet kérsz a Karib-tenger feltérképezetlen szigetein, vagy egy úde magánvállal-

(a 18. század elején már nem igazán kedvez a leendő kalózoknak, de a munkanélküliségi hullám és a nehéz gazdasági helyzet azért nem zárja ki, hogy Nick kománaphosszat a "tengeri magánvállalkozás" fentebb említett diszkrét bájáról ábrándozzon. Talán vajmi valószínűséggel nyújt ezeknek az álmoknak ez a legenda, amelyről az Intro moziban feltűnő csúnya néger jósnőtől értesülünk. Kezdetben (vagy legalábbis a történet kezdetében) vala Redjack kapitány és az ő vidám Brethren nev-

SZOFTVERKALÓZOK

spanyol hadihajók közül ugyan az elsőként feltűnő még sikerült a tenger fenekére küldenie, de a továbbiakban rárontókkal szemben már alulmaradt, és legénységéből csak néhányan éltek túl a vereséget. Kikütköz az óralás, aki befújta a spanyoloknak a Brethren.

Erről pontosan nem tudunk, hogy másból érkezik-e, de a Redjack Pointon, ahol a hajó a tengerre kerül, egyetlen játékban először láthatjuk a gyilkosokat. A játék kezdetén a hajóval üldögélve találkozunk vele (már-mint fohosunkkal), amint ábrándozva nézeget egy palackba zárt hajómodellt. Mivel a hajóval távol nem túl épületes szórakozás, idővel visszatér a városkába, ahol érdekes események kavariák fel a szárazföldön. A hajó kötött ki az öbölben. Ahogy visszaindul az erdőn keresztül, észreveszi, hogy egy méretes szabályával felszerelkezett fekete csuklyás alak oson utána. Mint később kiderül, abból a célból, hogy a szabályával jelentős töredést okozzon életútjában.

A város szélén álló házban kedves bátyánk azzal fogadja csekélységünket, hogy épp ideje lenne munkába állnunk: az egyetlen

alkalmazottak felvételére – már amennyiben azok elég képzettek a harcban, továbbá kézzelfogható tanúbizonyosságát teszik bátorságuknak. Az első feladatunk tehát az, hogy megfelelő jártasságra tegyünk szert a kardvívásban (ebbe beletartozik az is, hogy észbontó sebességgel ugráljunk el a hozzánk vágott rumosüvegek előtt), továbbá meg kellünk az öbölben lévő városrészben. Miután a kőzónák elégedett a teljesítményünkkel és Justice kapitány-

nak is felmutatjuk a cőpa egyik fogát, már feléleztetünk, hogy végére járjunk a Brethren

Az még rendben van, hogy a kapitány térdélj ér a pult, és kábé a derekálj a csapos, de az már nem, hogy egy stokit növesztett a lábán



kozás ("privateering") keretében adómentes jövedelemre szert tenni különböző kereskedőhajók rakományának átvitelével – mi is az, ami jövedelmre becsapozható? A szövegben a következőket olvashatjuk: "Red Jack: Töltsd meg a hajóval, hogy..."

re hallgató testvéri legénysége, akik elsődleges feladatuknak tekintették, hogy lépéseket tegyenek azon spanyol gályák menetességének fokozása érdekében, amelyek a dél-amerikai gyarmatokról összehordott kincseket szállították az öbölbe. Bármi is legyen gálya ugyanis rekordsebességgel hasított a óceán habjait, mielőtt a horizonton megpillantotta Red-

játékfejlesztők a Red Jack visszatérnek a Red Jackhoz, mint történet a Red Jack. A Brethren esetében is.

A játékban Nicholas Dove-ot, a tizenhetedik életévét éppen csak bejárt, reménytelenül fiatal elkövetőt, aki csodásan elrejtett egy elhagyatott sziget, Lizard Point nevű városában. Igaz, hogy ugyan a hely (a La Manche-csatorna) és az idő

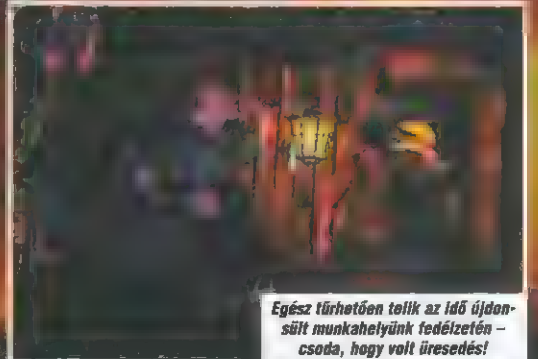
A zord külső örző szívet takar, még akkor is ha barátunkat nem vennék fel a Signal laboratóriumába



jack kapitány és vidám kompániája hajóját. A Brethren társaság azonban nemcsak a tengeren, hanem a szárazföldön is felettébb kertes hírnévnek örvendett, hiszen nemcsak a nyílt vízen, hanem a kikötőkben is megpróbálta levenni a terhet a spanyol logisztikusok válláról. Az egyik ilyen vállalkozásuk azonban kissé kelfemmetlenül sült el: ugyan a nemestémek már Cartagena kikötőjéből sikeresen a Brethren hajójára vándoroltak, a kalózhajó már nem tudott időben elajráni: a lesben álló

munkalehetőség per pillanatot a kikötőben horgonyzó kalózhajóban nyilvánul meg. Hasonló ötleteket tár elénk a városka főterén grasszáló Elizabeth nevű hölgy is, akit a megboldogult kedves papa hitelezői szorongatnak, és anyagi boldogulását csekélységünk kalózkariertől nemli. A kalózhajó par- ton található személyzetének egy része ugyan kissé hárságtalan hangulatban van, viszont a sőtösben horgonyzó kapitány hajlandónak mutatkozik új

legendájának, a kincs hollétének, továbbá az áruló és a temőszárolásunkra törekvő úriember kiletének. Ez vagy három CD-t vesz majd igénybe...



Egész tűrhetően telik az idő újdonsült munkahelyünk fedélzetén – csoda, hogy volt üresedés!

Miután kellőképpen kigyönyörködtük magunkat a magyar nemzeti "professzionális" bajnokság most éppen nem látható meccseiben, vagy abban, hogy ezek a vérbeli profizmust sugalló együttesek hogy is hullanak ki vérlázító gólkülönbségű meccseken a nemzetközi kupákból egy-egy (éppensékhogy) európai középcsapatnak nevezhető ellenféllel szemben, éppen itt az ideje, hogy egy kicsit az igazi futball világával is foglalkozzunk. Erre kitűnő lehetőséget szolgáltat az EA Sports fedőnevű "noname" cég legújabb üdvös-

váltak a számítógépes programok és adaptációk világában.

Miután a program meglehetősen bonyolult (talán ez nem is olyan jó szó, maradjunk inkább az "összetett"-nél), már előre szólok, hogy mindenki dupla adag szotjolát és egy váltás mezt is készítsen a gép mellé. Amíg ezzel szépen elkészültök, engedjétek meg, hogy egy kicsit elkanyarodjak magától a programtól, és kitörjön belőlem a csak igen kevésé lappangó fociőrült – vagyis a mai angol labdarúgás helyzetéről ejtsek egy-két rövid, keresetlen szót.

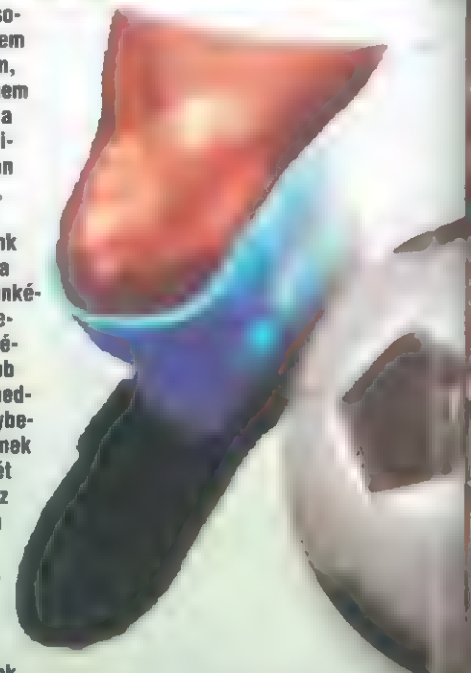
kat indítottak a médiában, és megpróbálták az angol stílusú játék (meglehetősen poshadt) állóvizét más felfogásban játszó külföldi játékosokkal (és edzőkkel) felkavarni, illetve – stíluszerű hasonlattal élve – az enyhén begyöpösödött angol stíluson csiszolni. Nos, a kísérlet sikerült, a PL ma Európa (és ezáltal a világ) talán legerősebb bajnoksága, melyet teltház, rács nélküli (!) gyönyörű és hipermodern stadionok előtt játszódó, nagyon magas színvonalú mérkőzések alkotnak. Az emberek családostul, gyerekekkel járnak a meccsre, mely után örömlükben vagy bánatukban jól kajálhatnak/piálhatnak vagy szórakozhatnak a stadionokhoz kapcsolódó sport- és szórakoztató centrumokban (természetesen nem egy Manchester Plaza nevű marhaságra gondolok). Egy szó, mint száz: a foci hatalmas üzlet lett és mindenki jól járt vele – a drukkerok, a klubok, a TV-csatornák, és állam bácsi is nagyon sokat kasszíroz belőle. Azért a bennem bujkáló kisördög elmondhatja velem, hogy a drukkerok egy (kis) része nem nagyon változott meg, csak annyi a különbség, hogy manapság a kontinensre járnak át törni-zúzni. Otthon nem engedik be őket a pályákra...

Miért mondtam mindezt el? Nos azért, mert ha sikeresen szeretnénk tevékenykedni a programban, ezt a mai felfogást kell egy kicsit magunkévá tennünk, méghozzá minden értelemben. Alapvető feladatunk természetesen a csapat minél sikeresebb szereplése, de ez egy modern menedzser esetében mára már szinte egybeesik a klub gazdasági helyzetének felügyelésével is. A játékban is két részre oszthatjuk a teendőinket: az egyik a szakmai munka, a másik a biznisz.

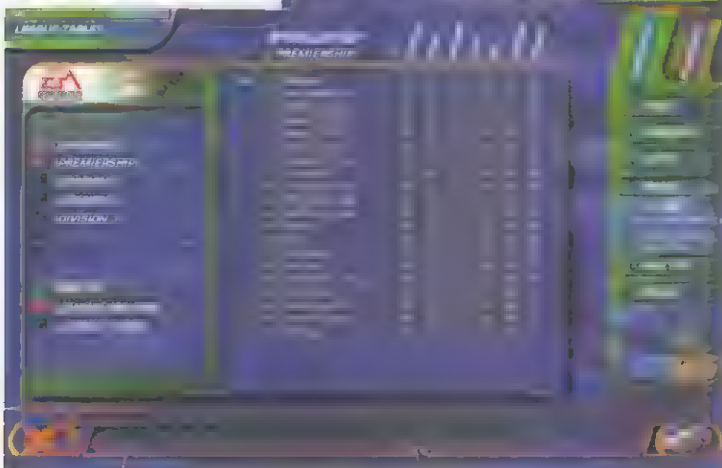
Kezdjük az edzői tevékenységgel. A programban tulajdonképpen minden helyt kapott, ami csak erre az ágazatra vonatkozhat, úgy mint: taktika, felállítás, átigazolások és szerződéskötések, a csikócsapat felügyelése, az ellenfelek megfigyelése, a bajnokságok és kupák állásának szemmel tartása és analízise. Igen részletes és kimerítő – tulajdonképpen szinte tökéletes. Ami a piszkos anyagiakat illeti, itt a (természetszerűleg) naprakész anyagi helyzet mellett a szponzorokkal kötött szerződések felügyelése, a jegyárak megszabása, a stadionok és a kiszolgáló létesítmények karbantartása, javítása, korszerűsítése lesz a feladat. Olyan részletességgel mentek bele az EA-s srácok, hogy például mi

lehetőségünk, ha maga a csapat egyenlege már méreletesen pozitív felhangokkal rendelkezik, és úgy is szerepel, mint aki ezt megengedheti magának. A bevételi oldalon a nézők, a klubhoz kapcsolódó profitorientált tevékenységek (büfé, klubshop, stb), a szponzorok, a TV-díjak, a PL-ben, illetve a nemzetközi kupákban való részvétel áll – de ezektől függetlenül például már olyan is előfordult, hogy egy helyi bank a jó szereplésemre való tekintettel hozzámvágott 3 millió

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99



Gondolom az Arsenal nem titkozkodik, ha jövőre a válogatásban is egy résztvevő a Premier league bajnoki tabellája



kéje, amely most kivételesen nem a FIFA és soron következő évszámát, hanem a meglehetősen kacifántos nevet viselő F.A. Premier League Football Manager 99. (Bár ez a másik is erősen itt van a kanyarban, és az sem kizárt, hogy decemberi számunkban át is görögül a célegyenesen.)

Mi a fenét takarhat ez a jó hosszú név? Nem kell hozzá nagy ész, hogy annak, aki csak egy kicsit is tájékozott a focivilágban, rögtön beugorjon a manapság reneszánszát élő angol bajnokság. Igen, az itteni csapatokat menedzselhetjük, akár a negyedik divízióig, üdítő pluszként megspékelve a skót bajnokság különböző kockás mezeket viselő résztvevőivel. Talán bőven elég annyit előre bocsátani, hogy mindezt a szokásos EA Sports minőségben kapjuk. Hiába, ők már egy szinte verhetetlen márkanévvé

A játék kitalálói bizony alaposan elmaradtak egy időben az európai labdarúgás általános színvonalától – és ezt nemsokára érezték is, mert az eredmények nemzetközi szinten nem akartak érkezni. Hol volt ekkor már a Liverpool fantasztikus BEK-sorozata, vagy akár a 66-os VB aranyérem! Az angol foci hírnevét ekkortájt szinte kizárólag a fanatikus drukkerok szolgáltatták, méghozzá azzal, hogy jártukban-keltükben lebontottak egy-két stadiont (néha az azt körülvevő várost is), valamint bedaráltak (igaz, kölcsönösen) egy pár tucat ellendrukkert. Ezt a tarthatatlan állapotot próbálta az F.A. (az angol fociszövetség) megszüntetni a Premier League bevezetésével. A labdarúgásba rengeteg pénzt feccöltek, a stadionokat korszerűsítették, a drukkerokat alaposan megszürték, lehetetlen reklámhadjáratot

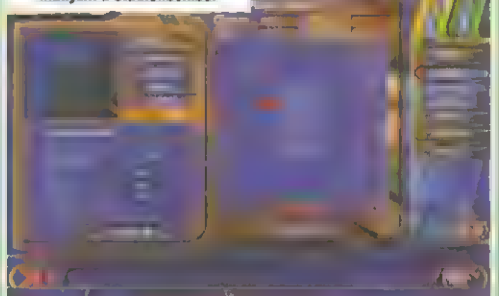
fontot (elképesztő ez a pénzmenység magyar szemmel, ráadásul egy "kis-csapat" (28 ezres stadion...) jutottam fel a Premier League-be), azzal a kis üzenettel, hogy jól nézzem meg, mire várom el. Hmmm, ez derék – bár csak Ronaldo 23 millió fontba kerül...

Tulajdonképpen a feladatunk azért érdekes, mert ha anyagilag jók vagyunk, szakmai gond sem lehet túl sok, lévén veszünk egy pár nagy spíler, és rögtön megy a dolog. Ellenben, ha rosszul szereplünk, nem akarunk sem a nézők, sem a szponzorok

A csinos kis lepedő megvédi a gyepet fertőzéstől – de vajon ki a szűz lehet a szponzor?



A tökéletes összképhez már csak egy elől zöld, hátul csinos leléto hiányzik a stadionbomból

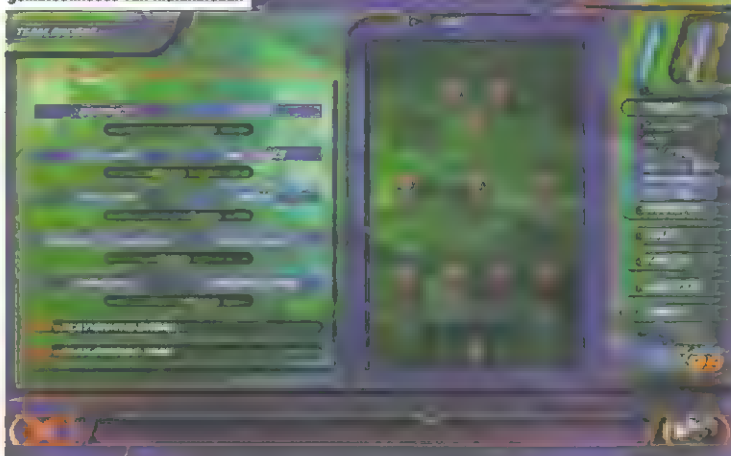


jönni, és nézheti tíz részeses fanatikus a negyedosztályú meccset a kongó stadionban. Tevékenységünk nagy része a két oldal közti lavírozással fog eltelni, tehát nemcsak sport, hanem gazdasági szimulációval is meg kell birkóznunk. Jó ötletnek tartom, hogy a készítők azokra is gondoltak, akiknek mindegy, hogy kivel, hol és milyen körülmények között, csak az számít, hogy porba alázzák teszem azt a Tottenham Hotspurst, vagy megnyerjék a KEK-et. Éppen ezért szép sorban

lami szép húzás, hogy hiányoznak a válogatott meccsek. Talán ez a két apróság a játék egyetlen hiányossága. Na meg az, hogy Király Gábor és Dárdai Pál a Hertha Berlinből ugandai nemzetiségűnek vannak feltüntetve – ez azért egy susztermatt volt...

Ami sokkal érdekesebb az a meccsek figyelemmel kísérése. A program (tudtommal elsőként a managerek között) kihasználja a 3D-s kártyák képességeit, bár nem kötelező a meglétük. Ez nem is csoda, hiszen már első pillantásra látszott, hogy egy lebutított World Cup 98 engine-t használ (második pillantásra már NAGYON lebutítottnak tűnt) mind a grafikát, mind a riporter hangját illetően. Akinek nem bírja a gépe a grafikai megjelenítést, vagy az idegei a töltőgetéssel eltelt (meglehetősen sok) időt, az akár ki is kapcsolhatja ezt az opciót. Akad ezenkívül 2D-s nézet is,

Na most ez itt vagy 2D-nézet, vagy valami nagyon komoly gombfocimeccs van kialakulóban



lyenek: különösebb kivétlnivaló igazából nincs rajtuk, talán a közönség lehetne egy kicsit jobban akcióközel-

EA Sports-minőséget hozzák. Más kérdés, hogy itt sajnos nem teljes képernyősek, ami talán ronthat az élvezeti

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

Fenegyverek menedzserek

ami marha jópofa: felülről látjuk a pályát, a játékosokat pedig kis karikák helyettesítik. Ebben a nézetben a Space megnyomásával fel is pörgethetjük a meccset, ha nagyon unjuk már a banánt. A játék tehát minden-

ben. Hogy őszinte legyek, a játék zenéje abszolút nem tetszett – nem hiszem, hogy az operaiák hangulata egy focimeccset akár a legkisebb mértékben is tükrözheti. Mindenesetre az EA Sports igen eklektikus zenei

értékükön, de azért az is igaz, hogy ha kirúgnak a csapattól, így legalább nem rúgom be a monitorom képernyőjét (vagy legalábbis nem biztosan).

A menük egészen csodálatosan festenek egytől-egyig: animálnak, színesek, trillárom, stb., – és ennek tetejébe még átláthatóak is, ami egy csicsás felületől igen meglepő eredmény. Még mindig igen jó designerei vannak az EA Sports-nak, le a kalappal előttük!

Stílszerűen most azt mondhatnám, hogy az EA megint teli rüsszettel vágta a lécc alá a labdát, nemcsak amolyan parasztszpiccel fel a lelátóra, mint mondjuk a Gremlin a PM98-al. (Ha így jól belegondolok, akkor meg is érdemelték volna egy sárgalapot érte.

Az a F.A. Premier League Football Manager egy nagyon kellemes kis managerprogram, és jó szívvel ajánlom minden laendő edzőnek, mert biztos vagyok benne, hogy még annál is hosszabb ideig fogják nyűsztölni, mint amennyi idő alatt a nevét kimondják...

K.Z.

rá lehet bízni a gépre az egyes tevékenységek irányítását (nemcsak a gazdaságiakat – bármít). Azt sajnos nem tudom megmondani, hogy mindezt hogy végzi, mert én személy szerint nagyon nem szeretem, ha beleszólnak akár a taktikámba vagy belenyúlálnak a bukszámba – ergo teljes irányítással játszottam. A játék meglehetősen nehéz, és időigényes, de egy managerprogram emlékeztetem szerint az eddigiekben sem arról volt híres, hogy ebédészünetben nyom vele az ember egy röpke menetet.

Amúgy szerepel még a német, olasz, spanyol bajnokság is, kár, hogy innen nem irányíthatunk csapatokat. Érthetetlen módon kimaradt a francia, portugál, holland és belga bajnokság, bár halványan remélem, hogy a végleges verzióban benne lesznek. Ha nem, hát akkor az vigasztalhat mindenkit, hogy a nemzetközi kupákban megtalálunk minden ismertebb csapatot (még magyarok is vannak, sajnos elég realisztikus játékerővel), bár az nem volt va-

A Farkasok kirándultak a kárpátokon túlra



képpen az eddigi leglátványosabb megvalósítást hozza, de – akárcsak a való életben is sokszor – sajnos a játékosokat irányító AI itt is nagyon rossz, vagy legalábbis nagyon vigyáz arra, hogy ajtó-ablak helyzetek is rendre kihasználhatatlanul maradjanak. Én nem is szoktam nézni (na jó: csak ritkán, a poén kedvéért, meg azért, mert néha vacsorázni is szoktam): nagyon belémvágja az ideget, ha fialm hirtelen felindulásból kihagyunk egy tizenegyeset, vagy ordító helyzetből mellérúgják a lasztit. (Mellesleg most már értem, hogy miért ösziúnek az edzők már egyen éven).

A hangszóróból áradó hangok olyanok, ami-

izlésről tesz tanúbizonyságot: nem is olyan rég még a Chumbawamba szerepelt az Introban náluk, most pedig ez a vernyogás... Ha már mindenképpen valami komolyabb zenei témát kerestek, talán testhezállobb lett volna a "Walkűrök szárnyalása".

A zenével ellentétben a nagyszerűen montázsolt videók a szokásos kiváló



Ez a látvány mintha valahonnan ismerős lenne nekem...

EA Sports/Electronic Arts
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, 3D-kártya

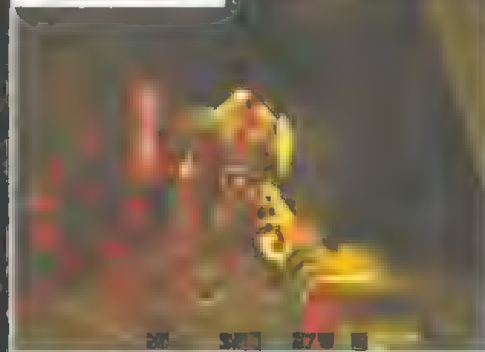
90%

Úgy látszik, Quake-ügyben már soha nem lesz megállás. Az internetet aláírásió ingyen le-
főltethető térképek, modok és total conversi-
onok között ember legyen a talpán, aki még
igazodik. A hivatalos kiegészítők terén nem ura-
likod ekkora káosz – a Ground Zero eddig még
csak a második küldetéslemez, elküvetője a Ro-
uge Entertainment. A Rouge nem zöldfülű a szak-
mában: a Quake első részéhez szintén készítet-
tek küldetéslemezt, s az egész potásra sikere-
met. Persze ez még nem garancia arra, hogy a

holyságot tekintve. Éppen a Stroggek helygő-
től kezdve el a fletta, amikor fura dolgok töl-
nek velük. Először a féltetés van: zavaros
maga a gravitáció, majd fokozatos brásdó-
re lesznek figyelmesek a katonák. Az eset egy-
re komolyabbá válik, a hajtámuveket csúcsra-
kell járatni, hogy a hajók egy helyben maradjá-
nak. A felerősödött gravitáció láthatatlan csap-
aként fonja körül a flottát. A remény néhány
harcolt katonában van, nekik kellene elpusz-
títani az időközben lokalizált gravitációs kutat,
mely a felszín alatt található. A katonák kis ha-
jókba szállnak, s megközelítik a gravi-
tációs kút feltételezett helyét.
Hogy mi történik a sok-
hajoval, azt a jö-
kös fan-

marig. Van négy új kézfegy-
vél, két új aknatípus; és fél te-
cat kiegészítő. Az egyik fegyver
ETF rifle névre hallgat, s legje-
kább a kristálylővő fegyverre
használt az Unrealből, erejében
és gyorságában pedig a gép-
pisztoly és a helikopterágyú kö-
zött van. Igazi nyencség a plas-
ma beam, ami cellákról üzemel
(szabja őket), és folyamatos
plazmasugarat lövell ki, mely
pillanatok alatt átéget minden-
két. Hasznos darab, de gyorsan
lefogyasztja a cellákat. Egy régi
klasszikust is visszahoztak, egy
közeli harci fegyvert – természe-
tesen a lángfűrésztől van szó. Ha közel jutunk
valakihez, igen aprókezes munkát végezhetünk.

Tankönyv illusztráció leendő
körbontásoknak



A hagyományos gránátvetőből alakították ki a
prox launchert, amivel emelyleg taposók-
nákat szórhatunk el. A
másik aknatípus a
tesla mine,
melyek sugá-
rakat ereszt-
lenek a kő-
alókba.

Maradjék védezel talán plusz még egy nap. Egy
komplett küldetéslemezről én több pályát várok.
Jó pont viszont, hogy a Ground zero nem csak az
egyszemélyes játékok támogatja – készült be-
csülettel belepakoltak 14 deathmatch pályát is.
Az összezet még nem volt időm kipróbálni, de
egyik-másik elég jó. Bár kicsit az a nézet uralko-
dik náluk, hogy "ha deathmatch, akkor kössünk
össze mindent mindenre", s ezért olykor elve-
szik a pályák áttekinthetősége, és stílusról vagy
egyediségről csak ritkán beszélhetünk. Amit ki-
csk hiányolok, azok a botok – ha már hajlandó-
ak voltak DM pályákat gyártani, igazán besze-
relhettek volna egy botmenüt a játékba.

Gáspár

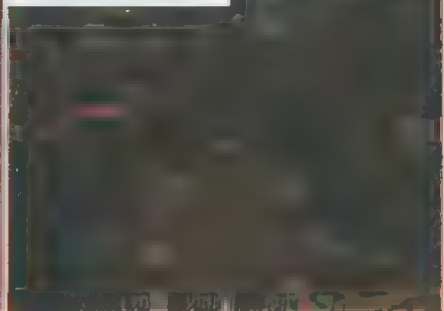
U A K E II MISSION PACK Nullásgépek Nullaföldjén GROUND ZERO

A srácok elugranak
egy laza Quake-partira



Ground Zero is rememrad a Quakerek emlékeze-
lében, de mindenesetre biztató jel. Lássuk mivel
leszünk gondosabbak, ha szert leszünk rá.
A történet tökéletesen illeszkedik a Quake 2-
höz, mind hangulatosságát, mind szereplőit, mind

Kezemben az egyik új fegyver,
előttem friss áldozatait



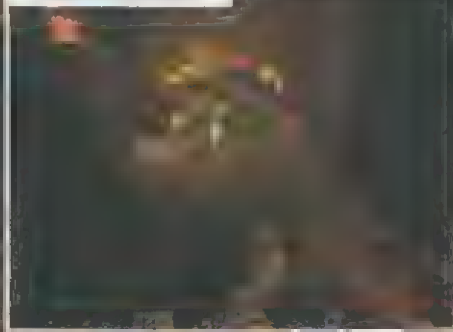
tárgyára bízva a program, egy hajó-
erőt azonban egyenlőre az ismer-
etlen hajó rakótája egy lyukat üt a
felszínen, s a hajó a hatalmas üregbe
zuhan. Ami most jön, az már a játé-
kosé.
A környezet – igaz persze, hogy
ugyanazon a helygőn járunk – kicsit
títesen Quake 2. A falak textúrái
nagyreszt mind-mind ismerősként ka-
szóntanak vissza, nem látni túl sok
újat: ami van annak is nagy része ál-
dolgozott. Az uralkodó textúrák mind-
mind a Quake 2-ből lettek átemelve,
s az újdonság várása így nem az igá-
zi. Sehol.

A szörnyek modelljei, elkészítése nem kis fá-
tát. Mindezt még animálni is kell, ami szörnyen-
ként 200-300 fázist jelent. Emellett még jön az "KI"
programozása is, ami megint nem a leggyorsabb
feladat. Így valamennyire érthető, hogy csak öt új
szörnyet tettek a játékba (melyek kö-
zött kettő átdolgozott régi szörny, egy
pedig nem is szörny, hanem egy szét-
lőtt kő, hirtelen szorok kis gépnyé).
Szóval ne számítsunk sok új figurára
csupa régi jó ismerős fog visszakö-
szönni (és visszalőni) ránk. Az újak
közül egyedül a cyber-pók az emi-
tesre méltó, de mások a plafonon, a
falakon, rándóknál mindent gyorsan
hírhöz zöld sugarakat ereszt meg
lünk. Kár, hogy a "csáp, új, eredeti"
szörnyek tárháza ki is merül benne.
Sehol.

merészkedőkre. Érdekes cucc a
utóbbi kettő, de leginkább death-
matchben szórakozik ilyenekkel az
ember. Egyébként aki szereti az ak-
nákat, s szeretne megismerni né-
hány igazán ötleteset és meglepőt,
annak ajánlom a Chaos modot (mo-
difikáció a quake2-höz, új fegyve-
rek), mely ingyen letölthető a net-
ről. A kiegészítők készítése közben
a Rouge-as fiúk rákattanhattak a
gömbökre – három gömböt is belet-
tek a játékba. Ezek közül az egyik
az öngömb, mely a fejünk fölött ü-
ködik, s visszalő a támadóinkra, valamint a seb-
zódósunket felezi. Másik a bosszú gömbje, ami
gyengébbekünk csontjait (25 ó.p.) ekeham ellát-
ni aktuális piszkos ügyeinket helyettünk. Csak
deathmatchben van. Harmadik a vadászgömb,
amivel jobb vigyázni az ellenségre – ugyanis
aki ilyenkor megöl annak a nyomába ered a vad-
ász, s levadásza. Szintén csak deathmatch.
Deathmatchben két új cucc is segít még: egyik
antianyag bomba, melyet érdemes behajítani egy
küzdőterre, ahol jó sokan vannak, majd rohanni.
Másik a doppelgänger, ami mellénk vetül holo-
gráfikus képünket, s ezzel megérvesszi az ellen-
sét. Újdonságként fog hatni még az ill szörnyeg-
anivel a szörnyek és tárgyak pirosan világítanak
sötétben, és a sötétben lévő, ami egy fél mond-
dal ér fel.

Nem tudom hogy hányan játszanak csak egy-
litos módban vagy coopban, de akik ilyen-
módon szert tesznek a játékot a rövidsége miatt,
csak 15 pályát kell bejárni, s az első fokozat-
on meg egy szörny. Ha az összes feladatot

Amíg ezek gyopóják egymást,
én üzembe hozlak a játékot



quake II: ground zero

Rogue/Activision

<http://www.activision.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
installált Quake II

Állomány: P133, 32MB RAM, 3D-kártya (opcionál)

Kellemes, de egy hivatalos

78%

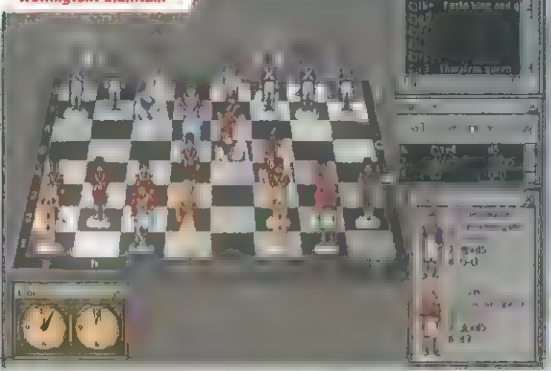
Úgy látszik, a múltkorai számban a Virtual Chess 2 ismeretetőjében a falra festettem az ördögöt: valami olyasmit terveztem állítani, hogy a Chessmaster 5500-zal a sakkprogramok elérték maximális fejlettségi szintüket, utána már nem is érdemes több sakkprogramot csinálni. Úgy látszik, egyedül maradtam a véleményemmel, mert a Mindscape már itt lobogtatja a – szokásos növekménnyel 6000-es sorszámmal viselő – folytatást. Na megálljanak, ha itt költségtalnak engem, akkor majd jól leszedelem a keresztvizet róla!...

Na jó. Belátom, hogy ez nem fog menni. Akárhogy kutattam benne, nem sikerült semmi olyat találni, amit bösz pennám hegyére tűzhetnék. Hacsak azt nem,

CHESSMASTER 6000

AHOL CSILLOGÓ A MATT IS

A gép sötéttel Napóleon szerepében. Én igyekszem Wellington alakítani!



hogy most már nem volt elég egy CD a játékhöz, kiterjedtek kottáira. Bár egyes opciókat figyelembe véve, ez nem is különösebben nagy csoda.

Már a kezdőt is elég ijesztő intro videója van egy sakkprogramnak! Na jó, senki se számítson renderelt bástyákra, amint vadul tüzelnek a bátran előretörő futókra, miközben a vezér atombiztos bunkerből rádióan irányítja az offenzívát – mindössze Josh Waitzkin, az előző részből már ismert ifjú amerikai sakktehetség vitálja helyjebb a játékost. A második leosztó dolga az az, hogy a szerzők nem átalítottak vagy 150 oldalas kézikönyvet mellékelni a játékhoz. Ettől egy kicsit megrettentem (mi van, új szabályok vannak?), de aztán megnyugodva konstatáltam, hogy mindössze csak a lehetséges opciókat és a sakk történelmét próbálták szűkszavúan ismertetni.

Mit is tud a CM6000? Tömondatlan: mindent. Lehet vele például sakkozni. Ez ugyebár tulajdonképpen már minden egy

sakkprogramtól, a lényeg a HOGYAN van – mert az biztos, hogy ennél gazdagabban felszerelt sakkjáték még nem született e föld kerekén!

Az ugyebár még hagyján, hogy választhatunk 24 különböző 2D és 3D tábla között, amelyeken még egy rakásnyi bábkészlettel tovább kombinálhatjuk a szettet (az külön tetszik, hogy a program nem enged izléstelennek lenni: az Old Staunton táblára például nem rakharunk fel krómzöld modern szettet). Az is hagyján, hogy megtalálhatunk mindent, ami egy normál sakkjátéktól elvárható (óra, időzített játék, visszalépés, legjobb lépés megkeresése, egy adott helyzet kialakítása stb.). Az már nem hagyján, hogy nemcsak nehézségi fokozatokat állíthatunk, hanem akár valamelyik nevesebb sakkozó egyéniségére szabhatjuk a játékestílust – de ez a meglepő funkció már megvolt a CM5500-ban is. Az igazi erőssége a játéknak a továbbfejlesztett oktatás, analízis és a már eddig is hatalmas adatbázis.

Helycsorás támadás az introban: a fekete vezeti a fehér bábukat, a fehér meg a feketeit...



Az "oktatás" kifejezés alatt természetesen itt nem az értendő, hogy a masina megmutatja, hogy például a futó átlósan léphet. Valami sokkal mélyebb dolgról van szó, ugyanis a MITen kívül a masina írásban (és szóban) elmagyarázza a MERTET is. Ezt egyébként az elsajátított tudást tesztelő gyakorlati feladványok ki- valóan szemléltetik. Már az előző részben is tanulhat-

unk meggyűlölet és külföldi támadó vagy védekező játékokkal. Ezek most tovább bővültek, továbbá a Tutorial részletesen foglalkozik a világes és a sötét első négy lépésével, az alapvető stratégiákkal és természetesen a végjátékkal is.

Az analízis rész a másik kedvencem: egyrészt azért, mert egy kiváló magyar- zó szövegtelmezőt írtak hozzá, másrészt pedig azért, mert ugyanarról a programblokkokról több bört is lenyűztak, és kényelmi funkcióként találják a játékos elő. Megkeresi ugyebár a legjobb lépést: kívánt lépésmélységben a lehetséges mattot; ha az "Edző" be van kapcsolva, nála látható az összes lehetséges lépés, hasznosabbak szöveges kommentárral is; és mindezt még elemzi is. Nát ez cool.

Az előző részekből már ismerősek lehetnek a klasszikus sakkpártik. Természetesen itt is találunk egy szép nagy csomagot 1790-től napjainkig, de akad a CD-n egy adatbázis is, amely a doboz szerint több mint 300.000 mesterek közötti partit tartalmaz! Nem tudom, hogy ez a horribilis szám igaz-e (de a Vári Zoltán már megbiztat, hogy számolja meg őket), de azért igen tekintélyes időt vehet igénybe a kielemezésük...

Még lehetne sorolgatni a különféle apróságokat, de csak többet mondhatnék, mást már nem. A program a lehető leg-



Egy kis megnyitás elmélet: ilyen valami hasonlót mintha már játszottam volna, de nem tudtam, hogy ezt magyar védelemnek hívják

jobb, leglátványosabb és opciókkal a leggazdagabban felszerített sakkprogram a PC-s játékok között. Kezdlőnek, amatőrnek, profinak és mesternek egyaránt melegen ajánlom.

CoVboj

Mindscape
http://www.chessmaster.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD,
Win95-kompatibilis hangkártya, Win95

kell tudnia egy sakkprogramnak

96%

A visszatekintések korát éljük, és ez a video-játékok case-je különöskepp igaz. A szimulátoroknak és a konzoloknak újabb és újabb generációi jelennek meg, s ez mindig jó alkalom ahhoz, hogy elővegyenek egy régebbi sztárt. De vajon honnan tért vissza

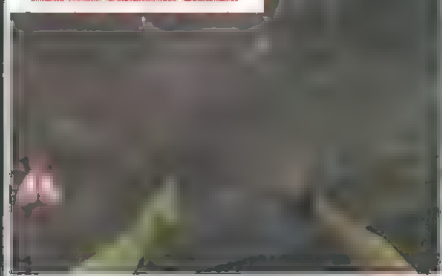
egyenes ági leszármazottja a legendás Montezuma császárnak, így ő mondhatni, az ősei földjére tér vissza, s így a jogos tulajdonosához kerülnek vissza az elrejtett kincsek. Persze azért az ő útja sem zökkenőmentes...

A játék indítása után az első lényeges dolog a pályaválasztás. A pályák ikonjai piramis-szerű elrendezésben jelennek meg – ahogy haladunk lejjebb, egyre több pálya lesz választható. A pályaválasztás során belülről még további három lehetőség van: a normál pálya indításán kívül kezdetünk a pálya főnökénél vagy a bónusz-pályánál is – legalábbis abban az esetben ha már korábban eljutottunk hozzájuk. (Azaz már aktiváltuk a főnök szíve-pontját, illetve előző

vél a játszhatóságot is, hiszen így például mennyivel könnyebb a gemágyakon pattogni.

A helyszínek és főként az ellenséges teremtmények grafikája nagyon egyszerű, de a fényhatások, és az utunkat kísérő zajok igen feldobják a hangulatot. A kísérőfolyosón víz csepegése hallatszik, recseg a köté a súlyunk alatt, időnként viharásnak a sámanak, a követlen pedig diszkrétan kopog a sarancunk. A játék 30-kártyával az igazi, amivel tulajdonképpen egy

Bájos kilátások: vagy megfulladok, vagy a vízszint felett körözök



Max Montezuma? Valószínűleg nem csak az én életem korszakomból maradt ki a Montezuma's Revenge című játék, ugyanis a Take 2 egy kedves gesztus révén feltette a Montezuma's Return CD-jére ezt a '83-as keltezős Atari játékot is. Montezuma esete egyébként nagyon hasonló Duke Nukem-hez. Valaha "ő" is egy egyszerű platformjáték volt, amit most egy remek 3D-s köntösbe bújtattak. Duke-kal ellentétben azonban ő ettől az "apróságtól" eltekintve maradt a régi, magyarul megmaradt platformjátéknak! Ugyonabban az eljárokzott azték templomban élünk, mint anno '83-ban, s ugyanúgy ugráló koponyák, és veszélyes csapdák állnak el az

punk a hardver képességeiről. Szinte mindegyik teremben dinamikusan változnak a fényhatások: rögtön az első helyen faklyákkal rohantál két alak, később pedig gyakran mozgó platformokon vannak elhelyezve a fényferrások, ami elkesztően hatással tud lenni. Aztán beszélhetünk még a fém felületű lépcsőalapokról, vagy az

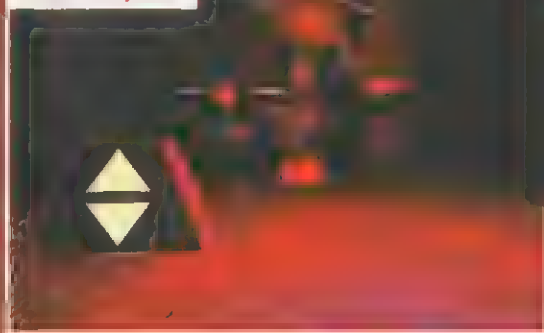
gasról esünk le, csillagok körözköznek a szemünk előtt és kakukkolást hallunk. Ha pedig meghalunk, gyakran humoros betétek szemléltetik a sanyarú sorsunkat: mondjuk egy áriáspatkány majszalgatja el a kalapunkat. A főelleneségek is amolyan bárgyú gonoszok, elsőnek például egy álmoságtól morcos gölem néz minket focilabdának. Állati klassz, ahogy az óriás bevillágozza maga előtt a terepet, így még neki háttal is tudjuk, ha a nyomunkban van.

Összességében tehát a Montezuma's Return első pillantásra ugyan egy Duke Nukem-klónnak tűnik, de sokkal közelebb áll mondjuk a Crochoz. Alapvető "platformos" elem már csak az is, hogy a játék életeket számol, és hogy kincseket kell gyűjtenünk. Tulajdonképpen a Tomb Raiderhoz is lehetne hasonlítani (ugyanúgy kapcsolókat kell keresni, gipezeteket kell működtetni, víz alatt kell úszni), csak ahhoz túlságosan lihegős. Egy-egy rövid elágazást lezárva mindig csak egy út van, s ha netán bele is ütközünk egy megoldandó rejtélybe, a megoldás mindig helyben van, s

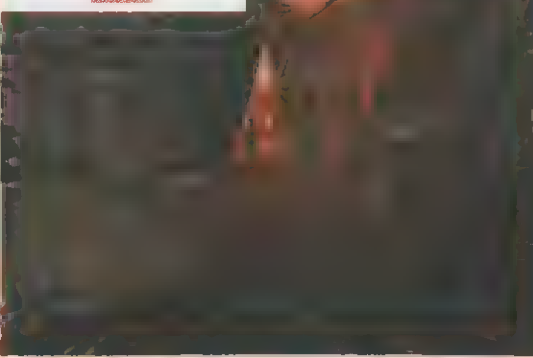
MONTEZUMA'S RETURN

Aztékok nyomában, egy sírkamra gyomrában

Gólem aleikum! Ébredés után mindig morcos a kicsike, és olyankor rugdossa az arra járókat



Egy sajátos élőlény, valószínűleg egy kardfogú tigris és Quasimodo



utunkat – csak épp most a hosunk saját szemszögéből látjuk az eseményeket. A korottörténet színdísz lett kitalálva, hogy a cinchek hú maradjon 1348-ban, az azték háború idején Montezuma császár meséi kincseket rejtett el egy hatalmas templomban, amit aztán a varázslói átokkal pecsételték le. Mostanra nem is élte túl egyetlen kalandor sem a templom csapdait, lezárva egy 1932-es expedíciót, melynek egyetlen túlélője fölkelt állapotban került elő. Max Montezuma (egy '98-as kiadású Indiana Jones) azonban

egy nagy és szesz-kiméletű kincskereső (szintről.) Legelőször tehát csak az első pálya normál startja lesz aktív, amire rákattintva rövid intro következik, majd láthatjuk a főnököt, pontecabban csak a lábat, amit épp a pályázva zuhan egy hosszú járatba. Az első kellemes meglepetés a frakó a kamoraközeli Max mindig automatikusan arra fordítja a fejet, amerre éppen tart, vagyis ha egy kőfőre nézünk, akkor fordítva néz, ha vízszintre nézünk, akkor lefelé. Ez – azon kívül, hogy taljessé teszi a 3D-s érzetet – jelentősen megno

gya a játékvezérlést. Ennek egyenértékűje, amint meg egy gyorsító kártya nyújtani tud. De inkább várjuk át az akciós becsapgatásait. A Montezuma's Returnben az ellentétek szelődő másodlagosok, inkább az ugráló "platform" részekben van a hangcső. Maxnak nincs is fegyvere – lezárva a kemény öklét, és a halhatóság régsáit. Verekedni csak ott tudsz, ahol valamelyik ellenfél halála után társul fel egy ajtó. Nem hiába ajánlják a játékot az egész családnak, bizony olyan hangulata van, mint egy vacsornapi tájfunnek. Az például ma

sem igazán kell a fejünket törni. Ha az egyszerűbb játékokat szereted, nagy élmény lesz számodra, ha viszont bonyolultabb kihívásokra vágyasz, talán inkább várd meg a Tomb Raider-t.

Vári Zoltán

montezuma's return

Take 2/Utopia Technologies
http://www.utopiatech.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Vagyon szep, de nagyon egyszerű

76%

Hát a hölgy kétkeszes fonákja közelebbi azért egy kicsit szögletesen fest



A Gremlin Interactive a már közismert Actua Soccer, Actua Golf és Actua Hockey sorozatai mellett most az Actua Sports-sorozatban megpróbálkozott egy manapság igen divatos sporttal, a tenisszel is. A program az eddigi Actua-játékokhoz hasonlóan teljes mértékben valós adatokkal és játékosokkal szolgál.

A sorozat többi tagjához hasonlóan a pályák valóságok, és a kidolgozottságuk is megfelelő részletességű.

A menürendszer stílszerűen alkalmazkodik a játék környezetéhez, és könnyedén konfigurálhatjuk a számunkra legmegfelelőbb opciókat. Játsszunk gyors meccseket (Quick Match); szimpla mérkőzéseket, ahol kiválaszthatjuk a helyszínt és a játékost is (Single Match) illetve találkozhathatunk a bajnokságon (Tournament).

Nna. Amíg megtalálják a labdát, én kiugrok a büfébe



ment) kívül hálózati opcióval is (Network Match), ahol modemen keresztül mérkőzhetünk meg barátainkkal. Sajnos a hasonló stílusú programokkal ellentétben az Interneten folytatható

Párosan szép az élet. Különösen vegyespárosan



játéklehetőség ez alkalommal kimaradt. Az viszont nem, hogy a már meglévő személyek mellé kreálhatunk "virtuális" teniszszőkeket, természetesen saját névvel és öltözékekkel ellátva.

A programot a kurzorbillentyűkkel és a space-szel irányíthatjuk, de persze lehetőség van különféle joystickok használatára is. A játékosok igen sok mozgáskombinációt alkal-

után, és van szerencsénk látni azt is, amikor egy-egy ütés elhibázása esetén a fejét csóválva csügged. Az ütések közötti animációk sem maradtak el, és olyan is előfordulhat, hogy véletlenül a labdaszedőben akad meg az ütőnk. A pálya ugyanis "él": a pályák szélén természetesen ott vannak a labdaszedők, és a tereptárgyakon kívül láthatjuk a pálya mellett ülő bírót is, aki alkalmanként igencsak

kell), és a főmenü zenéje is eltér a megszokottaktól. Egy-egy érdekesebb akció után lehetőségünk van visszanézni az ügyködésünket, és egyébként elmenthetjük a legjobb meccseinket is.

A program természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, D3D), de nem követeli meg őket. Mondjuk az is igaz, hogy tulajdonképpen egyetlen 3D-kártyától megszokott effektet sem alkalmaz, de legalább kihasználja a gyorsítókártyák által elérhető sebességet. Egy ilyen ketyere nélkül a program még egy tulajdonképpen erősnek számító gépen is erősen szagathat. A minimális gépigény ugyan csak egy P133-as, de ezt szokás szerint nem kell komolyan venni, mert ezen nem igazán hozza ki az igaz formáját – nem árt legalább egy P166 és egy 3D-kártya a majdnem

FONÁK TAMÁS VISSZAVÁG

actua TENNIS

máznak, üthetünk velük erősebb és gyengébb labdákat, a szervák előtt pedig nyilván lehetőségünk van meghatározni az ütés erősségét illetve irányát is.

A program grafikája – eltekintve a sorozat többi tagjától – sajnálatos módon azért hagy némi kívánnivalót maga után. A játékosok mozgása ugyanis néha kissé megmosolyogtató látványt nyújt, mert a pályán való mozgásuk néha úgy néz ki, mintha a figura korcsolyán csúszkálna. Az animációk ennek ellenére azért elég jóra sikerültek: láthatjuk, amikor játékosunk egy nagyobb ugrás következtében hanyattesik a pályán és minden erejét összeszedve próbál mihamarabb feltápászkodni a következő labdára.



Ha rövid az ütőd, told meg egy lépéssel! Az jobb, mint egy hasraesés

felhőtlen élvezet.

Az Actua Tennis ugyan semmi különösebben nagy csodával nem emelkedik ki a többi teniszprogram sorából, de amire szükség van, azt azért hozza. Szóval egy jó közepes.

Szakács P.

81% DISCOUNT

Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

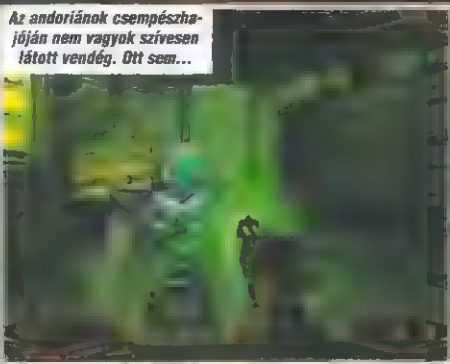
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 32MB Swap
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

81%

Suvlu' taHvIS yapbe' HoS neH – ahogy a klingonok mondják, azaz nem a brutális erő a legfontosabb a küzdelemben. Ami hiába a nyugodtság, mert még a köztük is akad, aki erővel, becstelen módon akar magának hatalmat szerezni. A klingonok birodalmában Qo'noSban ismét olyan idők járnak, amikor felélednek a belső viszályok. Valaki a legfelsőbb tanács és a kancellár életére próbál törni, és jelentős erőket mozgósított ez ügyben. Már csak a Becsület Védelmezőire lehet számítani, mely rendet pontosan azért hozta létre valaha a nemzeti hős, a Felejthetetlen Kuhless, nehogy valaki megpróbálja visszaállítani a császárságot. Ebben a rendbe csak a legjobb harcosok kerülhetnek be, a harcművészetek három leghíresebb iskolájából évente csupán néhány növendék kapja meg a megtisztelő címet. Egy ilyen növendéket alakíthatsz Te is, tisztelt játékos – és alighogy bekerültél a kiválasztottak közé, máris áteszheted a próbát a tájdon magad.

Az andoriánok csempészhatáráján nem vagyok szívesen látott vendég. Ott sem...



magam sem vagyok amolyan mániákus, aki csak úgy poénból megtanulja a klingon nyelvet (a bevezetőben a játék kézikönyvéből idéztem). Mégis nagyon tetszett a játék. Igaz ugyan, hogy csak egy Quake-klonról van szó, ám azon belül a legjobb fajtából. Ez mondjuk természetesen is, hiszen a játék az Unreal en-

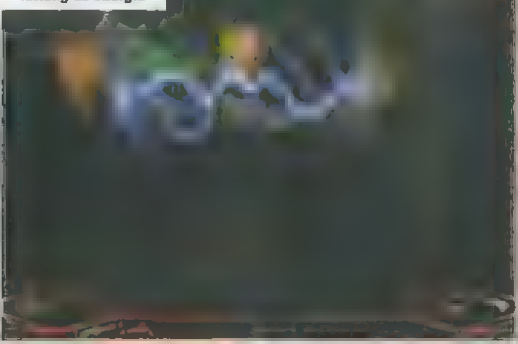
gine-jét használja, ami pedig – ezt hiszem, mindenki egyetért – a ma fellelhető legtekintélyesebb 3D-s grafikai produkciója PC-n. Gondolatos kód és filozofikus gondolatok jellemzik a játékot, az ellenség vakító reflektorokat villant ránk, a külből árasztó fények válnak ki a lézerek, és még érezhetjük a távolságot a látványosságoknál. A helyszínek változatosága mellett a

változatosságuk sem semmi. Negyven két küldetés közül: nagyon klassz például a jeges bolygó, a Ruro Ponton, vagy Bird-of-Prey hadihajó, és persze a részletesen felépített klingon város sem pite. A program hihetetlenül komplex grafikát varázsol előnk: vannak olyan folyosók és termek, ahol a fényesre csiszolt kövezeten minden tükröződik. Az ilyen fantasztikus megoldások persze meg is látszanak a gépkövetelmények – ezzel kapcsolatban most csak azért nem kezdek hegybeleszédbe, mert T.J. koma ezt az Unrealnál már megtette.

GONOSZOK

Az Unreal engine-jének a grafikán kívül az AI is nagy erőssége, s ez most ismét kitűnik. Az ellenségeink például szintén változtatják a fegyvereiket: mást használnak közelharcban és mást távolról. Ezen kívül nekik is ugyanúgy tárat kell cserélniük, mint nekünk, sz-

Freddy Krueger távoli leszármazottjában tülteng az energia



UNREAL UTÁN SZARADON

A Star Trek-rajongók megtanában igazán el vannak kényeztetve. Mivel az Interplay jogai (az eredeti sorozathoz) lejárnak hamarosan, egy kaland és egy stratégiai játék is várható e témában a közeljövőben, ugyanakkor a Microprose sem hanyagolja el a megszerzett Next Generation-licenccel. Bár a legutóbbi mozifilm, az Első Kapcsolat alapján készült akciójátékot úgy tűnik, végleg földretek, viszont helyette itt van most a Klingon Honor Guard. Ez a játék több mint egy különleges darab, legalábbis a Star Trek-játékok sorában. Egy részt ugyebár nincs benne sem Kirk, sem Picard kapitány, sőt, még az Enterprise sem; csakis klingonokról szól a történet, másrészt pedig végre ez egy olyan játék, amit nem csak a sorozat rajongói látnak ajándéknál. Ezt elfogultság nélkül állíthatom, hiszen je-

A klasszikus lovagi harcmodor itt is jól bevál: csendben, késsele, hátulról



KLINGON HONOR GUARD

KLINGONBINGYO

A FELSZERELÉS

Ha mondjuk nekiközben a puskájukkal mazarolnak, könnyen beléjük hajlíthatunk egy kést. A különböző rangú klingon harcosokat már csak ránézésre is teljesen jól meg lehet különböztetni, de a viselkedésük is teljesen más. A tehetségtelenebb fajták nyugodtan beleszaladnak a lövéseinkbe, ellenben a jól képzett tisztek fedezékbe bújnak, le-guggolnak, ráadásul még el is vetődnek a lövéseink elől. De persze nem csak klingonokat kell irtani; már rögtön a kezdetekkor skorpiószerű lények szurkálják a lábunkat, egyes gazdickók pedig harcra kiképzett vadkanokat, pontosabban tárgyakat uszítanak ránk. Lesznek még más fenegyérek is, továbbá más bolygókról jött emberszabású lények is. Az efféle csempészek és zsoldosok természetesen azt segítik, aki megfizeti őket – egyébként nem minket.

Ha már egy klingon mondással kezdtem, most megint idéznék egyet: "Szánalmas az a harcos, aki az összes ellenséget kardjára hánnya". (Sokkal egyszerűbb inkább a spenótot, ugye? Zsalkám? – KlingBoy) Ebben bizony sok igazság

Ennek a fegyvernek az energiáját csak kevesen élék túl – utólag elmondhatom: ez a klingon nem tartozott közéjük



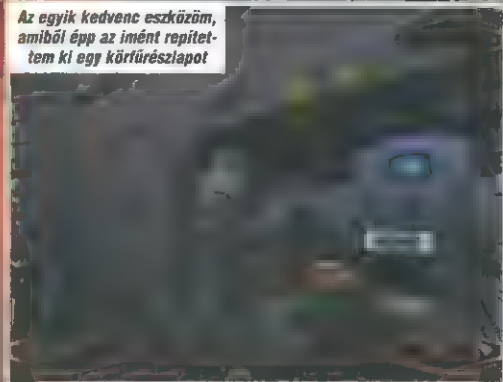
KLINGON HONOR GUARD

te a munitió – pontosabban folyamatosan utánpótlódik. Ezt is kétféleképpen használhatjuk: a síma lövedékek kívül tüzzeres energiával is tölthetjük. Innen energiagyveréből még kettő van: egy gyorsüzelő puska, és egy még nagyobb teljesítményű eszköz, a Back'N'ich. A további fegyvereinket illetően a Kling-Pach novu szerkezetrel egy patfogó, fogazott szélű disket lehet kilőni, melyet – ha nem rabbantunk fel átközben – vissza is lehet hívni.

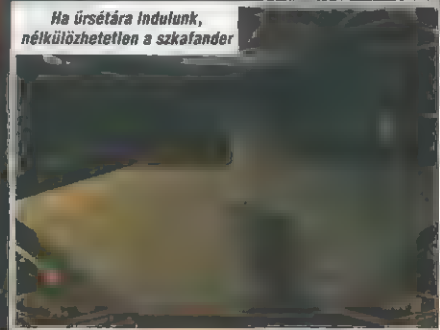
Elég meglepő szerzője egy Star Trek-játektől. Aztán van két kötelező "Quake-es" fegyver: a gránátvető, illetve a rakétaindító. Ezekbe egyforma munitió való, csak épp a gránátvető nem kapcsolja be a robbanófej aktiválását. Persze ezeknek is van második módjuk: vakító gránátokkal, illetve célkövető rakétákkal kedveskedhetünk az ellenfeleinknek. A legerősebb energiafegyver a Sith Har lézerpuska; ez egy nem-klíngon eredetű, de igen hatékony eszköz. A diszperziós ágyú minden tekintetben a legveszélyesebb: aki belekerül a hatósugarába, elemi részecskékre bomlik. Még egy fegyverről nem szóltam, a Bat'lethru. Ez a kard talán a legbecesebb eszköze a klíngon harcosnak: ugyanúgy használható, mint a tör, csak épp hesszabb és nehezebb. Egyébként ha már az ilyen a "humane" eszközöknel tartunk, itt jegyzem meg, hogy a Kling-Pach-tól meglepő módon a KMG is elég vörös játék – persze meglehet, hogy ezt a

szimpia lövedézésből áll. Miközben keresgéljük a kapcsolókat a további kapukhoz, sekszer váratlan események történnek – ilyen például rögtön az első pályán, hogy beomlik előttünk az út. Persze azért ez a kalandos jelzőt túlzottan komolyan sem kell venni: csak annyira bonyolult a játék, amennyire egy Quake-ként lehet. Még cselekvőbillentyű sincs – az ajtók nyitására és a kapcsolók működtetéséhez csak a kijelzőbe kell mennünk. Viszont van néhány érdekes tárgy, mint például a lerakható kémlelő kamerák, vagy a kommunikátor, amivel segítséget hívhatunk. (Ebben a játékban sem vagyunk teljesen egyedül.) Érdekes helyzetek is akadnak szép számmal, mint például amikor a világűrben a súlytalanság állapotába kerülünk. Hogy ilyenkor mi csak sodródjunk az eseményekkel, nem azt megkérdezi egy mágneses csizmát. A sorozat kedvelői számára a tricorder nevű tárgy már ismerős lehet. Bár az Enterprise legénységének ez volt a mindentudó, univerzális eszköze, ezáltal csak egyetlen dologra jó: letapogatni a terepet, s így észrevenni a megbúvó ellenfeleket. Az éppen használatban lévő tárgyat a kijelző jobb felső sarkában láthatjuk. (Persze csak ha a teljes HUD be van kapcsolva.) A bal felső sarkban az időt mutatja a gép – néhány esetben itt vízuszámlálás jelenik meg. Alul láthatjuk a már birtokunkban lévő fegyvereket, a listán

Az egyik kedvenc eszközöm, amiből épp az imént repítettem ki egy körülírszapot



Ha úrsétára indulunk, nélkülözhetetlen a szakfander



Az efféle effektusok miatt kell erőmű az ilyen játékokhoz



CSAK EGY KLÍNG, ÉS MÁS SEMMI?

Most bizonyára sokan azt kérdezik, hogy akkor az a játék mégis is jobb-e, mint az Unreal, avagy nem? A kérdésre azonban nem tudok egyértelmű választ adni, mert például az egyszerűbb rendszerek között lehetetlen szerintem egyenlőtlenséget találni, mint az Unreal-nal, és az emberi (vagy klíngon?) mozgások sem a legképzesebbek. Ugyanakkor klasszikus dolog, hogy az egész történet frankón bele van ágyazva a Star Trek világába, s így egy klíngon talán jobban átélethető, mint a vetélytársa. A Star Trek-fanatizmusok közül tehát mindegyikben a legjobb a KMG. Am az ún. emborszimulátorok között nem vagyok benne biztos, hogy az. Egy viszont biztos: a filmzenéknek is megvan a szerepe ebben a játékban.

M TALIBAN

van, ugyanis nem érdemes mindenkivel harcba bocsátkozni, sokszor jobb kerülni a feltűnést. A D'k Tahg, a klíngon vadászkész ehhez egy kiváló eszköz: hátulról megközelítve a figyelmetlen öröket csendben gyilkolhatunk vele, a távolabbi célpontok esetén pedig el is hajlíthatjuk. Hősünk ilyenkor klásszal átpördíti a kését, majd a pengejét szorítva célzza be az ellentélet – kár, hogy ez a látványos mozdulat némi idővesztéssel jár. A késdobálásnál csak egyre kell vigyáznunk: mivel nincs minden sarkon egy elhagyott tör, csak olyan helyre érdemes dobni, ahonnan később újra felvehetjük. A penge beleáll a falakba is, és persze onnan is kihúzhatjuk. Az alkotók részéről nagyon rendes megoldás, hogy az elérhetetlen magasságban beszorult kését egy jól irányzott puskalövéssel is kipattinthatjuk.

A D'k Tahgon kívül hősünk alapfegyvere a disruptor pisztoly. Ez főként azért jobb a késnél, mert mindig közel van, és sosem fog ki belő

műfaj rajongói meg is követelik. Fröcsög tehát a zöld és vörös trutymó, ahogy az kell, és még a hullákban is meg lehet forgatni a késünket.

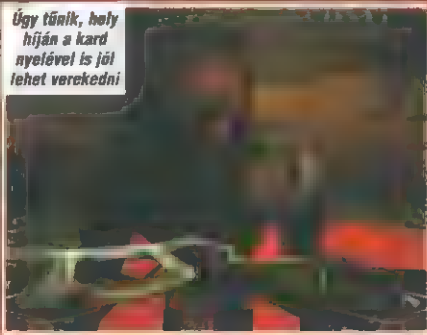
EGYBÖL A KÖZEPÉBE

Nes, akkor lássuk, hogyan is néz ki egy küldetés! A játékot újenc harcosként kezdjük, de már az első misszióin valami váratlan dolog történik: a harc szimulációit főként megszakítják, és rögtön egy éles bevetésre kerülünk. Az efféle külső eseményeknél általában predefiniált szereplőkkel megalkotott video-bejátszásokat és a játék engine-jével megjelenített közjátékokat egyaránt láthatunk – szóval elég sok össze vannak dolgozva a tulajdonképpeni akcióval. Logikus és jól kidolgozott a kerettörténet, ami az átlagos irányított akcióreszekkel így egy harmonikus egészet alkot. Ahogy az Unreal is elég kalandos cselekménnyel büszkélkedhetett, úgy a KMG sem csak a

az éppen aktuális fegyver ki van világítva. Emellett báhol a pozíciót állapíthat láthatjuk, jobbra pedig az adott fegyverhez rendelkező sűrűre álló munitiót.

Az üzemmódokat illetően a KMG ugyanúgy van, mint az Unreal: az egyjátékos módot (Single Player) van egyrészt az eddig kitérített hadjárat, másrészt pedig a Botmatch lehetőség, ami a játék végén a játékosok ellen valószínűleg

Úgy tűnik, hogy híján a kard nyelével is jól lehet verekedni



Klingon honor guard

Microprose
<http://www.microprose.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD.
Elnökök: kompatibilis hangkártya, Win95.
Ajánlott: P166, 64MB RAM, 3D-kártya

90%

Légy üdvözölve a Cerberus kolónián, a gyilkosok, a rablók és a korrupt politikusok városában. Sokan úgy tartják, ez a galaxis legsötétebb zuga; itt a sátánimádó szekták tagjaitól kezdve a legjelentéktelenebb bűnözőkig mindenki állig felfegyverkezve járkal. Totális a káosz, még a rend őreibe sem lehet megbízni – aki beléjük köt, halál fia. Épeszü ember menekülne ebből a városból, de Guy Wolfe és Gene Matrix mégis most érkezik. Nem hibbantak meg, csak épp így alakult. Szerencsétlenségükre épp ennek a bolygónak a közelében jártak, amikor a börtönhajójuk hajtóműve felmondta a

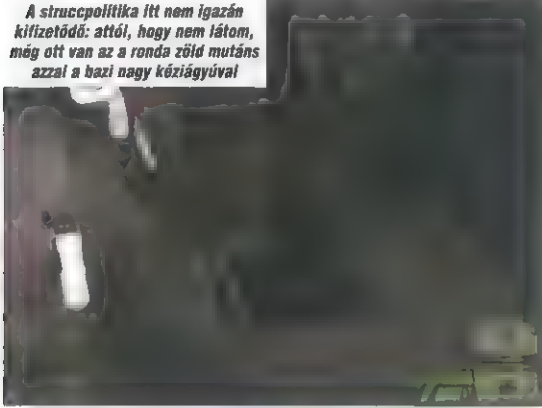
Aki azt gondolja, hogy ennek a furcsa párnak valamiféle romantikus kalandjában fogunk résztvenni, az téved. A Creed csupán egy dologról szól: a mértéktelen erőszakról. (Az már jó előjel lehet, hogy az eredeti kiadóként szereplő Electronic Arts le is mondott róla "túlzolt brutalitása" miatt.) A fenti történet tehát a következőképp alakul: hőseink szétválnak, azaz nekünk választanunk kell közülük. Amint ez megtörtént, máris ott találjuk magunkat a lezuhant kabin mellett, és futhatunk az életünkért. Alig tesszünk meg egy pár lépést, egy vén csavargó bukkan fel. Valamiféle világvégéről kezd el hadoválni, meg hogy jobb lesz, ha azonnal menekülünk. A futóbolond jóslata akár igaz is lehet, hiszen egyetlen barát nélkül, halálos ellenséggel a nyomunkban egy ilyen helyen számunkra legálábbis majdnem biztos a vég. Csak egy módon fordíthatunk a sorsunkon: ha munkát keresünk. No nem péknek, vagy postásnak kell beállnunk:

nálokra lehetünk figyelmesek. Ezeknek a termináloknak a segítségével jelentkezhetünk munkára (T-billentyű). Választanunk kell, kinek a megbízását fogadjuk el, majd hogy melyik küldetést akarjuk. Egyszerre két-három küldetést kínálunk fel, de ez nem azt jelenti, hogy majd az egyiket a másik követi – egyfajta kronológia szerint zajlanak az események. Mintha csak telne az idő, egy-egy küldetésecsomagból csak egyszer lehet választani, s ha elvégeztük a dolgunkat, mindig másik, újabb "csokrot" kapunk. Ha egyszer már dolgoztunk valakinek, az persze nem jelenti azt, hogy mindvégig nála kell maradnunk – miután végeztünk például az első megbízatással, ismét bárhol jelentkezhetünk. Mellesleg elhibázva egy megbízást, muszáj is lesz váltanunk, mert a korábbi munkádunk többé már nem számít ránk. Hogy az egyes csoportoknál milyen népszerűek vagyunk, azt a küldetés betöl-

áltváltjuk a point&click típusú adventure módra.

A város – a fentiekől eltekintve – amúgy fantasztikusan jól van megcsinálva: látványos árnyékhátások, gözölő csatornárcsok, a diszkóból kiszűrődő zene – és még sorolhatnám az apró részleteket. A szó szoros értelmében pezseg az utcákon az élet. Kirabolják a bankot, lövöldöznek mindenfelé – normális járókelőket nem is nagyon látni. A tűzharcok beindulásával a civilek rohanni kezdenek, aztán a helyszínre érkeznek néhány rendőr, akik néhány

A struccpolitika itt nem igazán kifízeltető: attól, hogy nem látom, még ott van az a ronda zöld mutás azzal a bazi nagy kőziágyúval



Gyorsított ügymenet: a bankban nem kell betétkönyv, elég a késemet felmutatni és már fizetnek is



THE CREED

szolgáltatást, és annak az átkozott mentőkabinnak pont ide kellett becsapódnia. A cím kapcsán stílszerűen azt is mondhatnánk: úgy kerültek ide, mint Pilátus a krédóba. Guy, a fejvadász így hamarosan búcsút mondhat hölgytársaságának: Matrix – kihasználva a balesetet – persze mindjárt szólni akar. Sebaj – gondolja Guy – hiszen máris közelednek a helyi rendőrök, szóval csak el kell magyarázni nekik, mi történt... De várjunk csak! Ezek a Judge Dredd utánpótlások nem is rendőrök, hanem rögtönítélő bírák! Rádadásul elég furcsán értelmezik a törvényt: mint illegális behatolókat, nyomban goflyó általi halálra ítélik mindkét jövevényt. Nincs más hátra, olajra kell lépni – a fejvadász és a bérnyilkos egyaránt üldözötté válik.

egy efféle városban természetesen akadnak testhezállobb munkák is. Csak arról kell döntenie, hogy a három helyből hatalom közül melyiket akarjuk szolgálni. Talán a fennálló rendszert mindenáron védelmező Kormányt? Vagy a Testvériséget, melynek tagjai igen sajátos erkölcsi normák szerint élnek? Vagy netán az okkultista, ördögimádó Szervezetet? Rajtunk áll a döntés. Szabadúszóként bármelyik felet szolgálhatjuk, de persze ha az egyik csoport bizalmát megnyerjük, azzal a másik kettőt magunkra haragítjuk.

EGY EGÉSZEN EGYEDI JÁTÉK

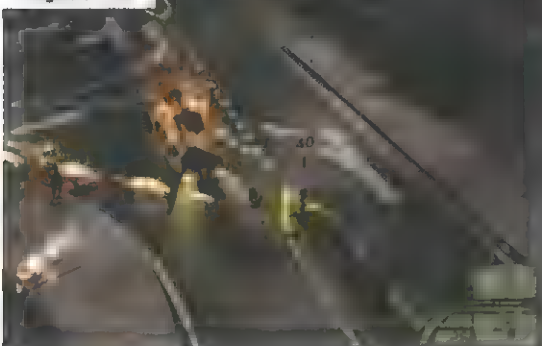
Mát kérem, ilyen játékok ez a Creed: egy meglehetősen összetett akciójáték. Bár a rögzített kamera-nézetek és a 3D-s grafika miatt talán az Alone vagy a Dark-hoz vagy a Resident Evilhez is lehetne hasonlítani, azért mégsem kalandjáték; annál jóval egyszerűbb. Először is tehát adva van a város, melyben kószálva néhány helyen érdekes termi-

tésekor – a feladatok ismételt elmagyarázásánál – három kijelző mutatja. (Ez az F1-gyel játék közben is behívható.) Míg elérünk a játékok végéig, nagyjából harminc munkát kell elvállalnunk – ennek megfelelően (mindhárom oldalt összeadva) kb. 150 lehetséges küldetés van. A küldetések célja többféle lehet: el kell hozni valamit valahonnan, el kell kísérni valakit, vagy ki kell nyírni valakit/valakiket – esetleg mindezek kombinációja.

Eleinte leginkább a tájékozódás lesz a legnagyobb gond, ugyanis a város valóban város nagyságú. Az eltévedés másik oka sajnos a kamrák miatt – az alkotók úgy helyezték el a fix nézeteket, mintha direkt arra törekedtek volna, hogy megkeverjenek minket. A lényegtelen, jól belátható helyszíneken néha nagyon sűrűn vált a nézet, néhol pedig az istennek sem akar perspektívát váltani, így egyes ajtókat alig lehet észrevenni. Szerencsére van térkép (F2), ami azért segít valamit. A kiszámíthatatlan nézetváltás miatt az egyszerű irányítás nem is nagyon használható, legfeljebb ha

szóval oszlatják a tömeget, de ettől függetlenül sűrűn megcsúsznak, hogy véletlenül ártatlanokat is lepuffantanak. Az ilyen utcai csatapaták alkalmával nem ritka, hogy 20-30 ember rohagál a képernyőn. Ehhez még hozzájön a gyér autóforgalom: néha egy-egy taxi, vagy egy civil kocsi bukkan fel. Ha kedvünk szottyan hozzá, el is orozhatunk egy autót, de nem sok értelme van – kivéve, ha ez a küldetéshez szükséges. A város teljesen interaktív: bárkihez szólhatunk néhány "kedves" szót, ha pedig mondjuk kiállunk egy autó elé, a sofőr hasonlóképp fog cselekedni. (Nem kiáll elének, hanem kedves szótátot intéz.) Természetesen bárkit megölhetünk, és

Ilyen az, amikor egy promániás kezébe lángszóró kerül





Az utca egyik oldalán az élvezet, a másikon az üzlet – most az utóbbival van dolgunk

nyebb lesz. Ezen az eszközön a kiválasztott célpont távolságát egy számláló mutatja, tehát mindig úgy kell fordulnunk, hogy a leolvasott érték csökkenjen. Hasznos dolog még az elsősegély csomag is, de ameddig eljutottam, ilyenrel csak nagyon ritkán találkoztam.

A Creed alkotói nem titkoltan arra törekedtek, hogy hadat üzenjenek azoknak, akik csak a szép tiszta erkölcsű, nevelő célú programokat tartják megengedhetőknek. Annyit megállapíthatunk: ez sikerült. A lángszóró hatására például üvöltve

égnek az emberek, a hullákat pedig villámgyorsan patkányok habzsolják fel. Ennek megfelelően a játék nyelvezte sem olyan, amit kisiskolásoknak ajánlanak, szóval ha a szobában tartózkodó nagymami vagy kisöcsi esetleg érti az angol nyelvet, jobb ha lehalkítjuk

denki saját küldetést dolgozhat ki, sőt bele nyúlhat az alapküldetésekre is. Mondanom sem kell, hogy ez figyelemre méltó sansz a csalásra – elhalmozhatjuk magunkat fegyverekkel vagy elsősegély csomagokkal, és még a küldetés céljait is megkürthetjük. A saját küldetéseket a főmenü Custom opciójával lehet indítani.

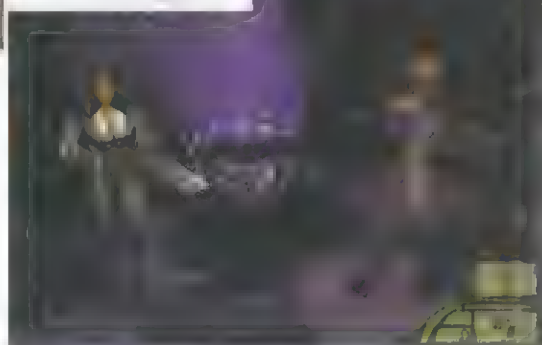
Meglepő módon a Creedet multiplayerben is lehet játszani

re lesz tőlünk. Igaz, csak ritkán találkozunk bőbeszédű fazonokkal, így ez szerencsére csak néhány esetben tűnik fel. Persze még mindig jobb ez a megoldás, mintha minden hozzánk szóló embert elvinné az irányítást a gép, mert akkor elég idegesítőek lennének azok a helyek, ahol tíz méterre állnak egymástól az önmagukat felajánló éjszakai pillangók. Ez tehát még a kisebbik baj, viszont az már igazi probléma, hogy teljesen mindegy, melyik szereplőt választjuk, az első küldetés kivételével mindkettőjük esetében ugyanazok a megbízatások – ergo nincs gyakorlati értelme a szereplőválasztásnak.

Noha meglehet, hogy ezeken az apróságokon még csiszolgatnak, ettől függetlenül már most bátorodom kimondani a véleményemet – nem hiszem, hogy nagyot tévednék. Azt már az előzetes példány alapján is meg tudom állapítani, hogy a Creed nem emelkedik ki a középszerű játékok táborából. Fantasztikusan meg van csinálva a város, ám mégis csupán EGY városról van szó, s ez kevés. Hiányzik a mozgalmasság: hiába vannak a küldetések egy viszonylag részletesen kidolgozott történetbe beleillesztve, ha mindössze annyi történik, hogy megérkezünk a városba, ott elszabadul a pokol, s valahogy távoznunk kell onnan. Egymás után jönnek csak a feladatok: először ide menj ezért,

Évvégi (v)értéskítő!

A munkanélküliek első útja itt ne az önkormányzathoz, hanem egy formidóliuszhoz



– szintén természetesen – felrobbanthatjuk a kocsikat – csak megfelelő fegyver kell hozzá. Fegyvereket majd a megbízóinktól kapunk, de az utcai árusoktól is vehetünk vagy az áldozatainktól is szerezhetünk (nagyritkán találni is lehet). A fegyverekkel való célzásához mindegyképp a pointert (vagyis az egeret) használjuk, mert a billyentyűzettel szinte biztos, hogy elvétjük. A kurzorgombokkal amolyan "Resident-es" effektus lesz az eredmény, azaz mindenhol lövünk, csak oda nem, ahova kell. A játékban persze különféle tárgyak is vannak. Mindjárt az első küldetéseknél kapunk egy érdekes radart, így a célpontok felkutatása jelentősen könnyebb lesz.

meglátjátok, miért is mondom ezt. A városban lézengő kulcsfontosságú figuráknak (45 féle pofa létezik) teljes mozgássorozatokot lehet megadni, sőt, még arra is számtalan lehetőség van, hogy az illető hogyan reagáljon a környezetében történő dolgokra (például ha puskaröpögést hall). Azt is meghatározhatjuk, milyen sérülékeny legyen, vagy hogy legyen-e nála fegyver, s ha legyen, akkor használja-e és mikor. És ez még csak egyetlen figura volt! A játékhoz mellékelt AGOS programmal tehát min-

a hangokat. (Vagy tegyük be nekik a videóba a Ponyvaregényt vagy a Született gyilkosokat.) Én azonban mégsem a program erőszakosságát, hanem az intelligenciáját emelném ki. Ha kipróbáljátok a játék pályaszerkesztőjét, máris

nyolc játékos kooperatív módban, és van deathmatch mód is. Ilyen stílusú játéknál még nem nagyon találkoztam hasonló lehetőséggel.

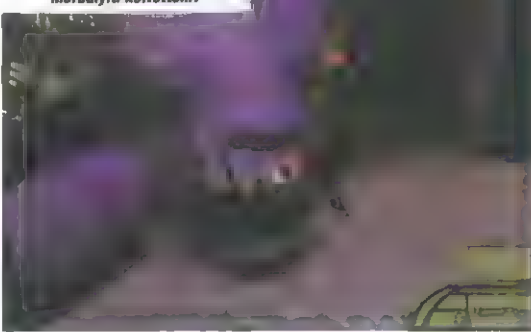
AZ ÉRTÉKELÉS

Nos, igen, az értékelés...Az általam tesztelt – még nem végleges – verzióban még volt néhány furcsa dolog, melyek közül most csak két példát említenék. Az első a beszélgetések menete. A gép nem veszi el az irányítást, de nem is engedni továbbnyomni a szövegeket. Nyugodtan odébb lehet állni miközben dumálunk valakivel (amúgy a C-gombról lehet szóba elegyedni), mire a partnerünk csak mondja a magáét, és mire hűsünk válaszol, már lehet, hogy egy kilométer-

aztán amoda azért – csak az extra események hatnak serkentően (például amikor megzavarják a fegyverüzletünket), de hát ilyesmi nem mindegyik küldetésnél történik. Néhány animációt igazán beékelhettek volna az események közé, bár a lényegen az sem sokat változtatna. Egyszerűen több város, változatosabb cselekmény, és ésszerűbb nézetek kellett volna.

V.Z.

Hiába jelentkezek be a Szervezethez – talán megsértődtek, hogy a pénzüket erre a csodaszép mordályra költöttem?



THE CREED

Dreamtime Interactive?

<http://www.thecreed.com>

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENE BONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xUD,
Win95-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P200MMX, 32MB RAM, 3Dfx kártya

79%

The Shattered Kingdom

Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többszemélyes játék max. 6 játékosig
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem
kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:
Travelbox-Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (371) 315-905
E-mail: tbh@interdnet.hu

TOPHUNTER
INTERACTIVE

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

A híd már nincs túl messze a konvojnak, de én közben jelentősen rontottam szerkezeti egységén

"Vajon hány jelzőt tudnak még az SSI fejesei a General elé kifundálni?" – nagyjából ez a kérdés öltött fel bennem, mikor megpillantottam eme örökbecsű sorozat legújabb darabját. Szóval, kezd ugyancsak hosszúra nyúlni a névsor: Panzer, Allied, Pacific, Panzer másodsorra, s végezetül a nemrég megjelent Peoples General. Na, ez utóbbi darab többszörműből is kilóg a sorból: példának okáért nem a II. világháború vérbő történeteit dolgozza fel, hanem egy fikatív, jövőben játszódó háborúban tábornokoskodhatunk. Mondjuk a realpolitika az utóbbi időben nem kényeztette el a software-fejlesztőket, hisz egy esetleges fegyveres kon-

csúnya dolog. Persze a szigorú hangú jegyzékek hadászati értéke relatíve elenyésző, s mikor a kínai páncélosok már az Uraltban járnak, a dél-kínai tengeren pedig vidáman lövöldöznek egymásra a felvonult flották, a NATO kisseb drasztikusabb eszközökhöz tulyamodik.

Az egész azzal a mókás eseménnyel kezdődött, amikor Kína betámadta Szibériát. Mindenesetre szokatlan, hogy valaki önként kívánczik oda...



Nos, valahol itt kerül képbe a kedves játékos, mint a Koreába delegált beke-misszió vezetője. No nem kell megjedni, a hangsúly a "misszió" van, a "beke" néma, mint Psmithben a P...

AZ URALTÓL THAIFÖLDIG

Az első igen kellemes meglepetés akkor ért, mikor megpillantottam a választ-

ható hadjáratok listáját. Nem kevésbé, mint kilenc különféle küldetés-sorozatnak vághatunk neki, ami – a Readme fíle alapján legalábbis – 84 különböző ütközetet jelent. Na, ezt már szeretem! Illetve szeretném, ha a szerzők vették volna a fáradságot, hogy a különféle ütközetekhez különféle térképeket kreáljanak... Mikor már a harmadik hadjáratban köszön vissza Szingapúr jól ismert látképe, az ember önkéntelenül is jelzős szerkezeteket kezd farigcsálni az SSI-managment felmenőiről. Mondjuk a játék az efféle apró kellemetlenségek dacára is kellemes, de ezekre azért kellett volna figyelni. Vissza a hadjáratokhoz: itt a szokásos USA vs. Kína viadalokon kívül akad néhány igazi nyálankosság is, úgy mint az ENSZ békefenntartók vidám szibériai barangolása vagy a világhódító útra induló vietnami herda. Aztán vannak rövid hadjáratok, hosszú

hadjáratok, közepes hadjáratok... egyáltalán viszont nincs: könnyű hadjárat. Nehézség szempontjából a Peoples General valahol ott folytatódik, ahol a Panzer General II. véget ért. Különösen a Kínai Néphadsereg oldaláról idegesítő a játék, mivel a jenkik és csatlott periferiák ezúttal is a totális légifölény birtokában háboruzgatnak, ami igen kínos tud lenni. Persze a másik oldalon sem teljesen rózsás a helyzet, mivel a sünyákból váratlanul előbukkanó, 18-ra feltöltött, elit gyalogoshadosztályok még a legnyugodtabb NATO-tábornokot is pillanatok alatt az ámokfutás szélére sodorják. Igazából nem is a győzelmek kivívása jelent a Peoples Generalban problémát, hanem egységeink életben tartása. Elég egy pillanatra légvédelem nélkül hagyni a diadalmasan előretörő páncélosokat, pillanatokon belül előbukkan néhány helikopter és vadászbombázó. Színtén undorító tud lenni, mikor az ellenfél könnyűgyalogossága szépen "átcsoreg" arcvonalunkon (esetlegben nem számít, hogy áll-e előttél a szomszédos mezőn), s terohanja a hékésen lödöző tábori tüzérséget. Igaz ugyan, hogy a következő körben rut sorsra jutnak Ramboek, de a veszteség ettől még igen fájó... Természetesen a Peoples Generalra is igaz, hogy a brilliáns győzelmeket extra presztizspontokkal és (sajna nem túl gyakran) ingyenes kísérleti egységekkel honorálja a főhadiszállás. Mi több, egy-egy stratégiai célpont különösen gyors elfoglalásáért egyéb jutalmakat is kiutalnak szerény személyünknek, úgy mint extra légitámadásokat és fejlettebb egységeket. A gond csak annyi, hogy a brilliáns győzelmek kivívása ugyancsak embert próbáló feladat, mivel a gép ezúttal jóval ügyesebben mozgatja csapatait, mint a General-sorozat eddigi részeiben. A szorongatott városokból a gaz A.I. sokszor kivonja csapatait, hogy a csatlott egy másik pontján ellentájakkal kedveskedjen az előretörő ékeknak. Egy emberi ellenféllel persze még mindig nem ér fel a gép, de azért a fejlődés határozottan érezhető. Egyébként a gép gyakori csapatmozgatásai miatt érdemes a forgalmas útvonalak környékén állomásoztatni egy-két gyalogos illetve felderítő egységet, mivel ezek ki-robanó meglepetésben részesíthetik a gyanútlanul utazgató ellent.

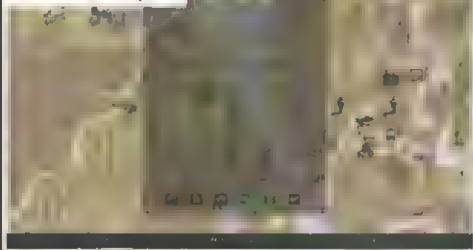
DICSŐ HADAINK

Ami a fobb kategóriákat illeti, túl sok változásra senki ne számítson – annyira sokat azért nem változott a hadviselés röpke 50 év alatt. A páncélosvadász egységek teljes használhatatlansága ugyan kellemetlen meglepetés volt, vi-

szont a légvédelem és tüzérség fontosabb a végső győzelemhez, mint valaha. A légvédelem eredendően két részre osztható (sajna a játék nem oszt, úgyhogy érdemes alaposan áttanulmányozni a statisztikákat, hogy megtudjuk, épp mit is szándékszunk venni), úgy mint hagyományos és tábori légvédelemre. Az előbbi úgy 7-10 mező távolságra is elmozdított, viszont mozgás után nem igazán cselekvőképessé – őket tehát szépen pakoljuk szét az arcvonal teljes hosszában és időnként tologatjuk előre. A tábori légvédelem jóval szerényebb lőtávval és támadóerővel büszkélkedhet, viszont menetből is képes támadni – így a magára valamit is adó páncélosok elkelővel lehetetlen

PEOPLES GENERAL

Erős szél az Uraltban – de a frizurám tartása láthatatlan! Középpontjában a Schwarzkopfnak



líktusnak mindössze egyik résztvevője adott. Illetve rosszsluk manapság is akadnak, de a Jugoszláv Néphadsereg vagy az Afganisztánban bújkáló terroristavezérek "leküzdése" nem túl hálás téma – bár ki tudja, tán egy efféle Slaghter Generalnak is meglenne a piaca... Mindegy, az SSI programozói azért csak ráakadtak egy potenciális bajkeverőre a komoly demokratikus hagyományokkal aligha büszkélkedhető Kína személyében. A történet meglehetősen egyszerű: az ezredforduló után egy agresszív, expanzionista kormány kerül Kínában hatalomra, s a gazdasági, politikai, etnikai válságoktól gyötört oroszország már képtelen újat állni terjeszkedésének. A Nyugat természetesen a rá jellemző határozottsággal és éberséggel reagál a fenyegető veszélyre, s szigorú hangú jegyzékekben tudatja a Kínai Néphadsereggel, hogy a háború

Szűl nemzetközi összefogás (talán a IV. Internacionálé) eredményeképpen megmenekült az észak-koreai hadsereg további életembeszervő akcióitól



KÍNÁNAK TA.

részterveje. Kis szerencsével egy kör alatt múltidőbe teheti az óvatlan helikoptereket (lő egyet az ellentől körben, lő egyet a saját körben, az esélyes túlélőket pedig kivézi egy jól irányított légicsapás).

Hasonló a felhőtás a tüzéségnél is, bár itt a különbség csak a lőtávolságban és a páncélzatban jelentkezik. Ez utóbbi amúgy abszolút nem meglekés, mivel az ellenséges arcvonalak mögött kunyogó nehézlövegek különös előzetéssel ritkítják tüzéségünket, a légi-erőről nem is szólva. A gyalogságnak viszont ugyancsak elkél némi tűzkészlet, így a távolból durrogató tüzéségen

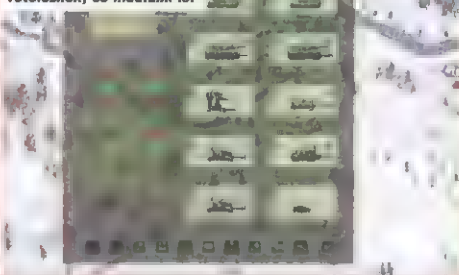
kívül néhány önjáró löveget sem árt összeszedni.

Ami a légi-erőt illeti, az már komolyan változásnak történe: ugyanis megszünt. Illetve nem szűnt meg, csak éppen mi irányítjuk közvetlenül – a Panzer General légimarsalljai kénytelenek beérni néhány harc helikopterrel. Légitámogatást persze bármikor kérhetünk, ilyenkor egy meghatározott mennyiségű (s körül-köré csökkenő) légitámogatás-pontból gazdálkodhatunk. Összesen négy különböző légitámogatást kérhetünk: felderítő-repülést, légielhárítás-elleni bevetést, közvetlen légitámogatást egy hexa környékére valamint légitámogatást. Az első opció alighanem magától beszél, bár az ellentől légitámogatás természetesen a felderítő-repülőket sem kíméli, úgyhogy nem árt némi óvatosság. A légielhárítás elleni támadás igazi "visszanyal a fagy!" lehetőség, mivel az ellentől légitámogatást megsemmisít, így az ellentől légitámogatás csak töredékével harcol, míg vadászbombázók csak a környékben maradnak. A gond csak az, hogy a környékben állomásozó egyéb légitámogatási egységek épp oly erőteljesen lőnek repülőinket, mint eddig. A rutinos tabornok urak épp

Dicső hadainak valóban ékessége ez a páncélosok. A közepén figyelő Leopard személyzetének nagypapája pedig már járt is erre a Panzer Generalban



Óh, a napfényes Szibériai Páncélosaim bundabugyit vételeznek, és indulunk is!



ha vissza nem téro lehetősége – ehhez aligha szükséges különösebb kommentár. Egyébként nem a legierősebb feltételekkel rendelkezők, mivel az ellentől elvesztett gépek igen kényes bánásmóddal vannak kezelve, a kamikaze bevetésekként hosszú távon igen nagy árat fizethetünk. A légi-erő kapcsán még érdemes megemlíteni az "Air Superiority" mutatót, ami is megemlíthetjük, épp ki birtokolja a légitámogatást (s természetesen azt is, hogy mekkora ez a légitámogatás). Mondjuk leg-

csak épp az áruk is jóval magasabb. Záróként megemlíteném még a kiegészítő képességeket is, amiket épp úgy vásárolhatunk meg csapatainknak, mint az előző részekben a járműveket a gyalogság számára. A helikopteres kiegészítő csapatoktól az extra légitámogatás egészen az utasokig terjed a skála, az efféle kiegészítőkkel alaposan megtuningolhatjuk dicső seregünk utóerejét.

UTÓSZÓ

Alig hiszem, hogy a fenti kijelentéshez túl sokat hozzá lehetne tenni: aki a Panzer General és népos kompániája előtt kollektív érákat töltött el, az aligha fog a Peoples Generalban csalatkozni. Egetrengető újdonságokra ugyan ebben a játékban sem leltem, ám a maga műfajában még így is a legjobbak közé tartozik. Kár is tovább ragozni a témát: a megszállott stratégák számára kötelező darab, ám a mezei halandók inkább a Populous 3. felé kacsingassanak...

Peoples General
Mindscape/SSI
<http://www.peoplesgeneral.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 32MB RAM, 8xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya,
2MB videokártya, Win95

88%

IS
AL



No lám! Egyszer még a kinalak is elfognak!

ezért mindig egymás hatótávolságán belül hagyják a különféle légielhárító löveget/járműveket, mivel időnként a gép megpróbálkozik efféle sportszerűtlen akciókkal. A közvetlen légitámogatás a lehető legveszélyesebb akció: ilyenkor légi-erőnk állandó felügyelet alatt tart egy mezőt, s mielőtt közelbe merészkedő (2 mezőre) támadóra csapást mér. Ez eddig jól hangozhat, ám: a) az ellentől tábori légitámogatás különös előszeretettel vadászza le az egy helyben rostokló gépeket, b) mivel a legtöbb esetben vagyunk a támadó fél, a legtöbb esetben nem árt meg a kockázatot. S végezetül ott van a légitámogatás so-

lőbbség csak az a kérdés, hogy az amik épp 80 vagy 90%-os fölényben vannak, mindazonáltal a kallóképp páncélosok lelke az ütközet előtt akár "vehetnek" is egy keveset presztízspontjaikból. Érdekes lehetőség, de én figyelő szemmel vettem, mint mindig inkább a páncélosokra vettem. A légitámogatás igen nagymértékben befolyásolja, hogy mennyi légitámogatás-pontból gazdálkodhatunk, de meghatározza a helikopterek gyorsaságát is. Magyarán az ellentől vadászgépek elől laposkúszásban bukáló Hókumok kevésbé gyorsan közelednek a csatár felé, mint az állandó védőkíséretet élvező Apache-ok.

Hopp, nem szóltam még az utánpótlásról, mellett ez újszerűtlen változott a Panzer II-höz képest. Harc közben például csapataink feltöltése teljesen ingyenes, ám az újonnan jöttek rendkívül lepassztják az egység tapasztalatát. Elit utánpótlást "természetesen" nem

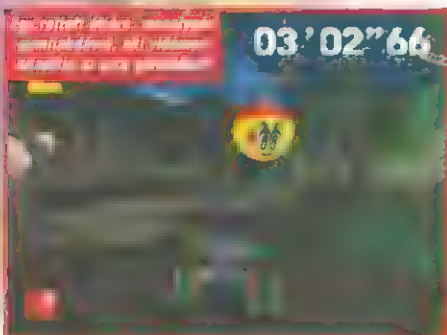
VAN A FEJÉN!

Nem tudom, egyesek miből gondolják, hogy aki rádió irányítású kocsival akar játszani, az egy PC előtt fog ücsörögni – de mindegy, ezt most inkább ne firtassuk. Tegyük fel, hogy vannak ilyen emberek; márpedig ha ebből indulunk ki, akkor egészen biztosan lesznek, akik lecsapnak a Gremlin-féle Buggyra.

hoz: a két különböző nehézségű Challenge módnál három másik buggyval vehetjük fel a versenyt, az ún. Track Attack mód pedig egy egészen érdekes lehetőség a pályák felderítésére. A pályák bejáratai egy gyűrűs elrendezésű labirintusban helyezkednek el: középen van az állásmentés kabinja, s ekörül helyezkednek el – ki-
felé haladva – az egyre nehezebb helyszínek. (A ki-
mentett állást visszatölteni a főmenü Load parancsával lehet.) A játék 17 pályája több csoportra van tagolva, mely csoportok között

gósíthatunk. A különböző extrákhoz megfelelő sorrendben kell összeláncolni az ikonokat, azaz a megfelelő kapukon kell sorban áthaladnunk. Például ha egy narancssárga, majd egy piros kapun megyünk keresztül, néhány másodpercig tartó turbó lesz a jutalmunk, míg ha egy zöld, majd egy narancssárga kapun megyünk át, rövid ideig félrelökhetünk bárkit az utunkból. Ezen a két dologon kívül van még időkimerevítés, aminél elhúzhatunk a többiekől; vasta-

sóval már teljesen végeztünk. A különböző módokban a színes kapuk más-más elrendezésben lesznek – mellesleg a nehezebb Challenge módban még néhány új pálya is akad. A Track Attacknál egyáltalán nincsenek ellenfelek, pusztán az időt méri a gép. Azonban nem is annyira az idő a lényeg, mivel ennél a módnál inkább a titkos átjárók felderítése a cél. Új átjárókat, mellék-



Ez a játék elég távol esik attól, amit hagyományos értelemben autóversenynek szoktunk nevezni: sem az autók, sem a pályák nem olyanok, mint egy komoly versenyenél. Ezúttal játékautókat fogunk irányítani, és ez nem csak abból derül ki, hogy egy antena fityeg minden egyes kocsi hátulján; a járgányok teljesen másképp viselkednek, mint az igazi társalk. Fürgén bukdácsolnak, eszeveszettül rugóznak, iszonyatosakat ugratnak, és persze sosem törnek össze.

HEPE ÉS HUPA Buggy



utakat, sőt teleportokat tárhatunk fel, melyek révén új helyszínekre juthatunk, s új titkokat találhatunk. Az ilyen bejárásokat általában rejtett kapcsolók, esetleg speciális kapuk nyitják, szóval a felkutatásuk nem kis fejtörést tud okozni...

Hát kérem ilyen játék ez a Buggy. Nem mondhatni, hogy túccattermék, de azt sem, hogy valami kiemelkedő alkotás. A program ugyan felhasználja a 3D-kártyák tudását, és tulajdonképpen van benne minden, ami kell – még osztott képernyős és hálózati (network) játék is –, de mindezek ellenére mégsem áll szándékomban ódákat zengeni róla. A mesterkélt helyszínek és a színpompás autók valahogy nem nyerték meg a tetszésemet, az újfajta üzemmódnak meg végül is nem sok értelmét látom. Mivel durva negatívumot tehát nem tudok megemlíteni, egyetlen szóval fogalmazom meg a véleményemet: unalmas.

Vári Zoltán

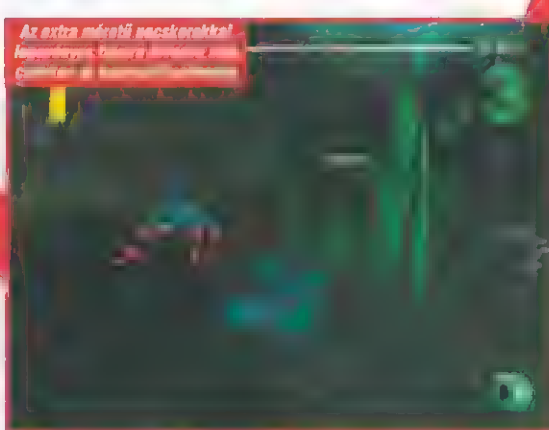


A versenyek tengerparton, mezőn, vagy épp egy modern városban zajlanak – mint az a felsorolásból is érezhető, a pályák is mesterséges hangulatot árasztanak.

A játék "menüje" szintén nem mondható szokványosnak. Miután kiválasztottuk a buggyunkat, rögtön egy folyosóra kerülünk, s a kocsit irányítva válogathatunk az üzemmódok közül. A folyosóról teleportok repítik a játékosokat a megfelelő üzemmódok-

akkor nyílnak meg, ha a korábbi szinteken már mindenhol megszereztük az aranyérmét. Miközben nyitogatjuk a pályákat, mellesleg új buggykat is kapunk. (Menet közben bármikor válthatunk kocsit – ehhez is van egy külön teleport.)

Az első dolgunk tehát, hogy feltárjuk az átjárókat. Ahhoz azonban, hogy mindenhol elsőnek érjünk célba, nem csupán a pályák vonalát kell megtanulnunk, hanem a futamok közben felbukkanó kapuk használatát is. Minden egyes színes kapu – ha áthaladunk rajtuk – egy adott színű ikonot villant fel a játéktér aljánál, s ezeknek az ikonoknak a segítségével extra energiákat moz-



gabb kerékbrons, ami növeli az úttartást; szellem mód, melynél átmehetünk az üvegeken; és végül kopter mód, minek hatására az autónk a magasba emelkedik. Az utóbbi extrákhoz már több szín szükséges, ám a sorrendet nem nehéz megjegyezni, ugyanis az első szín aktiválása után a gép mindig egy villogó ikonnal jelzi, milyen kapun kéne következőnek átmennünk. (Gyakorlatilag tehát csak annyi kódsor van, amennyi szín, vagyis – az egyszerűség kedvéért – a kezdő színekhez lehet társítani az extrákat.) Ha egy új kódsort akarunk kezdeni, és a régiit törölni akarjuk, az Altot lenyomva (egyes játékos esetén) törölhetjük a már aktivált színeket.

Új játék indításakor (New Game) a Track Attack mód teleportja még zárva van, s majd csak az első három pálya teljesítése után nyílik ki. A kettes számú Challenge mód még később tárul fel: csak miután az el-



GREMLIN
Gremlin Interactive
<http://www.gremlin.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-
kompatibilis hanghártya, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

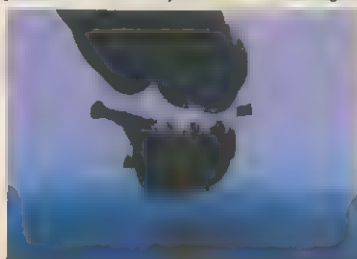
71%

COLIN MCRAE RALLY

BARKSIDE
BACKAGAIN
FREEWAY
WHITEROUT
PRESSFAST
ROCKETMAN
BASSIN

minden pályán éjszakai vezetés lesz
visszatérő versenyünk a pályákon a többi úton
minden pálya előzetes
átfutással kezd lesz
gázfűcs
turbó
váltó motorok

homlokán orvosi fejlámpa (a lámpa helyén gyertyával), orra hegyén pedig ott ül minden kalóz legbecesebb kincse: egy szemüveg. Ő Rockfish, egykori Brethren-tag. Szolidan érdeklődik, hogy mi a fenét keresnek ezen a szigeten, ami magánterület. Amikor elmondjuk szomorú történetünket,



gyanakodva végigmér bennünket: ő is hallott a Port Royalból szökött elítéltről, aki megölte Justice kapitányt. Viszont mielőtt megmutatjuk neki tetkőnköt, azonnal a fedélzetre invitál: ezt Blackbeard kapitánynak látnia kell!

Hozzá viszont kicsit nehéz bejutni, mert hangulatember: attól függ a hangulata, hogy mit és mennyit ivott. Egyfajta mókás tesztként szeret külföldi italokat készíttetni azokkal, akiket egyáltalán beenged az erődjébe. A hordóból vegyünk magunkhoz némi szent, majd szálljunk be a felvonóba. A nyomógombos irányítás még a jövő zenéje, így tehát a kart húzzuk a bár színtjére (jól ki kell akasztani). Amikor a kötélt elkezd tekerogni, rákattintva felfelhízzhetünk. Fent néhány ismerősbe botlunk, nevezetesen Lyle-ha és Crossba. Cross elmondja, hogy a brit haditengerészet elől menekültek ide Blackbeard segítségét kérni. Bone "kapitány" ugyanis tüzet nyitott egy brit lobogó alatt haladó kereskedelmi hajóra, és ennek öröme Port Royalban már meg is állcsóhat nekik az akasztófájuk (közvetlenül a miénk szomszédságban). Különösebb reményt nem fűz ahhoz, hogy elnyerik a kapitány kegyeit, amíg Bone a szökötlőre nem csak abban van minden reménye, hogy Lyle "versenyteljesítménye" elnyeri a kapitány tiszteletét. Lyle per pillantat is Blackbeard kedvenc házi sportjára tréningez. A verseny abból áll, hogy meggyújtunk egy hordó kánt, beszívjuk a füstjét, és aki tovább bent tudja tartani a levegőt, az a győztes. Még senki sem bírta használni ideig Blackbeardnél. Kivéve egy embert, de az közben meghalt, és ezért diszkvalifikálták. Lyle úgy érzi, hogy van esélye – kíváncsiunk neki sok sikert a neves versenyéhez, de kérjük tőle annyi kánt, amennyit nélkülni tud a felkészülési időszakban. A kén ugyanis fontos összetevője lesz a speciális italnak, amit mindjárt összemixelünk. Receptje és használati utasítása megtalálható Redjack könyvének utolsó lapján. A mix elkészítésének helye természetesen a bárpart belseje, ahol megtaláljuk a további szükséges összetevőket, amiket a korszoba kell öntögetnünk. Állófogadások (nyencelnek azért itatnánk a receptet: egy rész Démon rum; két rész fehértörzs; egy rész kén; egy méretes szendvics; egy rész szirup (az asztal bal oldalán); egy rész borsszósz; és mindenek tetejébe két csapás ale sör. (A használati utasítást nem fordítom, de elképzelhetjük.) A kókteleit adjuk oda Rockfishnek, aki először belekóstol, majd ha elégedett az eredménnyel, szervírozza is a főnöknek. Blackbeard el van ájulva a hájtaltól: évek óta nem ivott ilyen rosszat, és Redjack kedvenc italához hasonlította, aminek receptje valószínűleg egy latinra mélyről került elő. Azonnal látni akarja a mixet. Akad ugyan egy akadékoskodó, aki már három napja vár, hogy behatároljon hozzá, és felháborodottan követeli, hogy kérjünk sorszámt – de őt gyorsan halálos lövél, szóval nyugodtan beszélgethetünk a kapitánnyal. Blackbeardben az italtól feltárlunk az emlékek, rumot rendel mindenkinek, és a szobájába invitál minket egy kis beszélgetésre (hár az elég ijesztő, hogy a kókteleit is meg akarja osztani velünk). A kapitány szolgál még bizonyos adatokkal a Cartagena elleni támadás kapcsán: Marquez, Redjack egykori jobb keze és legjobb barátja vezette át őket a város alatti csatornarendszeren, és ő (mármint Blackbeard) és Marquez alkotta az utóvédet, de utóbbi egy szerencsétlen mozdulat után belepottyan a vízbe és

elmerült. Biztos, hogy megfulladt, így Redjack egyetlen éjszaka alatt elvesztette mindenét: a legjobb barátját, a hajóját, a kincsét, valamint az életét. Az árúktól illetően nem túl bonyolult a képlet, hiszen már csak két egykori Brethren-tag él: jómaga és Rockfish, akiért kezdeszédik.

Eképp szemérgelve a múlt eseményei között az italtól egy kicsit elálmosodik, és már koppan is a feje az asztalon. Eddigre már a legénység is az igazak álmát alussza. Kivéve Bone-t (aki már jelleméből fakadóan sem tud ilyen álmot aludni) és Rockfishet, aki nyilván absztinens. Kívé Bone-t (aki már jelleméből fakadóan sem tud ilyen álmot aludni) és Rockfishet, aki nyilván absztinens. Kívé Bone-t (aki már jelleméből fakadóan sem tud ilyen álmot aludni) és Rockfishet, aki nyilván absztinens. Kívé Bone-t (aki már jelleméből fakadóan sem tud ilyen álmot aludni) és Rockfishet, aki nyilván absztinens.

Megint egy mókás akciórész következik: Blackbeard védelmi rendszere egy hatalmas hullámvárat, amelynek egyetlen kocsija egy kicsit felfelé hordó ágyúval van felszerelve. Ezzel fogunk jövődőlteni a jancsárokra: először a barlangnyílásokból előbukkanókra (itt sem árt néha felélni), utána a ládák mögött rejtőzködőkre, végül pedig a bokrok közül támadókra. A jancsárok késeket és flakákat hajigálnak felénk, mi pedig nem takarékoskodunk a "löszernel", azaz a súlyos táncosokkal... Miután a harmadik pályáról is kipuccoltuk az összeset, ki-hullunk a kocsiból a fövenyre, ahol egy régi kedves ismerős várja,

hogy elrendezzük egymást közt a színműt – Bone. Ő már elég jól viv és gyorsan is támad, szóval nem árt néha egy-két korty a gyógyitalokból. Mire felszabadulunk, addigra felbuzdognak a többiek is, és hálásan veregetik a vállunkat, hogy megmentettük az életüket. Ennek öröme a kapitány kitalálja, hogy mentőexpedíciót indít családtagjaink kiszabadítására Cartagenába. Az expedíció tagjai: csekélységünk, Anne és Rockfish, aki már úgyis ismeri a titkos csatornarendszert a balvégzetű támadásból kifolyólag.

A csatornában kis bökkenő támad: újra közművesítették a várost, és Rockfishnek fogalma sincs hol jár. Anne viszont jelenti, hogy csapdába kerülünk. (Annnyira azért nem szörnyű a helyzet.) A falon levő két kerék izemelteti a közepén lévő medence szivattyúját: a Drain leengedi, a Fill pedig feltölti a vizsintet, és ezzel együtt természetesen emeli a víz színén levő deszkaplátót is. Állunk a platóra, és szólunk Anne-nek, hogy tekerje meg a bal oldali kereket. Így lefektesszük egy csatornaszinttel lejjebb. A vasajtó mögötti helyiségben szintén találunk két kereket a szivattyúhoz. A Fill feliratú töltőnk fel a medencét, hogy a plató visszakerüljön Rockfishék szintjére. (Előbb azért csakjuk be a vasajtót, mert lehet, hogy kicsit nedves lesz az éghajlat.) A kamra végében levő csövet választva szólunk fel Anne-nek, hogy álljanak a platóra, majd a Drainnel engedjük le a vizsintet.

Rockfishnek tetszik a produkciók, szerinte Redjack jól döntött, mikor kiválasztott minket. Fel is ajánlja a saját részét a kincsből, már amennyiben egyszer sikerül hozzájutnunk. Ez rendes tőle, de azért szólunk neki, hogy segítsen a lánynak kinyitni az ajtót. A csatorna ugyanis itt már tényleg csatorna: a láncokkal nyitható vasajtókon keresztül száguld valamerre a víz. Lépünk fel a tutajra, szólunk mindkét társunknak, hogy húzzák meg a láncokat, majd végük el a karddal a tutajt rögzítő kötelet. Anne-ék is gyorsan felszállnak a nékloduló járműre, és megkezdjük utazásunkat az ismeretlenbe. A hajót gyorsan véget ér: pár másodperc múlva elfogy a csatorna, és hirtelen zuhatagba torkollik. Rockfish már többször jelezte, hogy utálja a vizet, többek között azért is, mert semmilyen normális élelőny nem él benne. Hát ő sem: szépen alámerül benne – tán nem kellett volna mozsárgyút növesztenie a keze helyére. Miután kikicseréltünk a vízből és egy könnyesepett elmorzsolgunk a szemünk sarkában, menjünk fel a falfőcsra. Aha, megrán a család: egy szép nagy terem közé-

pén lógnak egy ketrecben. Elizabeth kezd rosszul érezni magát, és miután Anne gyanakvó kérdésre bemutatjuk őket, neki is láthatunk a megmentésüknek. Elég kézfűcs, hogy a ketrecet az egy szinttel lejjebb levő

hatalmas karral lehet lejjebb húzni, de ha már most piszkáljuk, azzal csak annyit érünk el, hogy a fejünkre szakad az egész miskulancia. Ehelyett inkább ugorjunk be a pincehelyiségbe, ahol egy nagyon kellemes úriemberrel találkozunk: a hóhérral. Egyelőre csak egy korbács van nála, de az is epp elég: mielőtt kirántjuk kardunkat, egy mozdulattal kicsapja a kezünkől, és szép módszeresen elkezd cséplélni bennünket. Ezeket nem nehéz elkerülni (mindig áttelenezen ut, tehát ha balról, akkor balra is kell ugrani), de pusztá kézzel kicsit nehéz lesz legyőzni. Szorítsuk tehát vissza a fal felé, addig, amíg meg nem tudjuk kaparintani az egyik tartószerelőbe szegeződött kardunkat. Erre a hóhér is fegyvert cserél: egy méretes buzogányt húz elő. Túl sokat ugyan nem támad, de egyszerűen lehetetlen megválni, mert minden ütőünket hártja. Megint egy kis mellékes trükkre lesz szükség: szorítsuk megint vissza addig, amíg meg nem látjuk a bal oldalt rottyogó üstöt, majd csapjunk arra. Kicsit megizzad tőle a lába – míg féllábon ugrol gyorsan szabadulunk fel. Miután megadón belehajaztunk a vendéglőváron látogató vasszékbe, végük fel a kulcsot, majd a medence pereméről a gyertyacsonkot, és távozzunk a kincskamrából. A kulcs az emeleten levő könyvtár ajtaját nyitja. Itt négy lovagi páncél állódgal, mindegyik mellé egy kis dobozzal, a dobozokban pedig különböző témtárgyakkal. Vegyük magunkhoz mindegyiket, majd vissza az alsó szintre. Pakolassuk be a négy falon levő szekrényekébe a megfelelő mintájú fémgyűrűt, és húzzuk meg mindegyiknél a kart is. Mindegyik egy-egy zárat nyit, és ha ezután engedjük le a nagy karral a ketrecet, akkor már nem szakad le: a négy falból kicsusszanó pallók megfogják. Elizabeth és Jake bátyó a könyvtárszoba ajtaja előtt várnak bennünket, azt állítva, hogy itt szokott elitünni az alkirály a "tanulmányaiba mélyedni". Odabent nem találunk semmit, ha viszont félretoljuk a rejtegetőket szolgáló könyvespolcot, annál inkább: a kis szoba falába mélyített üregekben precízen tartósítva ott lakoznak a Brethren egykori tagjai: nekik levágtak alkarijai. Még kettő hiányzik. Illetve már csak egy, mert hamarosan megismerjük alkirályi fensége, és hozzá Rockfishét is, aki szerinte mostanában igencsak illatozik. Udvariasan bemutatkozik: Marquez, Redjack egykori legjobb barátja. Hát igen, ő volt az áruló. Az alapvető problémája az volt, hogy gyűlölte Redjacket. Feltételeztem róla, hogy mindig ő aratta le a dicsőséget, róla szóltak a legegyedek, és természetesen ő is szerelmes volt a kicsi Anne néhai mamájába. A bérnyikosokat is ő bérlette fel, a kezeket pedig azért rágta a felek, hogy a verők, mert az őszes Brethren-tagot ki akarja nyírni – ha az őszes itt van a dunsztosüvegben, akkor tudja, hogy győzött. Családtagjainkat pedig azért hirteltette ide, hogy csapdába csaljon bennünket: ő ugyanis nem tudja, hogy hol van Redjack szigete, mivel Cartagena-ban meglőgött a csapatból. Viszont nagyon szeretne ott lenni, amikor ismét összejön a Testvériség – ha pedig nem óhajtatja elmondani hol van, akkor esetleg szívesen megkínóztatja családtagjainkat. (Mondjuk nem lenne kár értük, de Anne persze elotkogja, mikor mi kerülünk veszélybe.)

A következő snitben Marquezt látjuk, amint népes csapata élén partra száll a szigeten. Bennünket addig az egyik gálya alagsorában, Anne babáral összekötözve helyez el a későbbi tárolásra. Itt kicsit kiabálnak a

szerek, hogy ebből a helyzetből hogyan szabadítsák ki a főhősöket, de megoldották az ügyet: a spanyol őrhőbőskől, az ablakon át besütő nap sugaral pedig az asztalon levő nagyítóra esve pontosan a köteleinkre fókuszálódnak. Micsoda szerencsés véletlen!

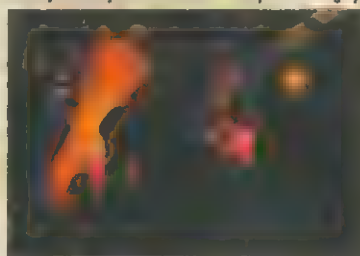
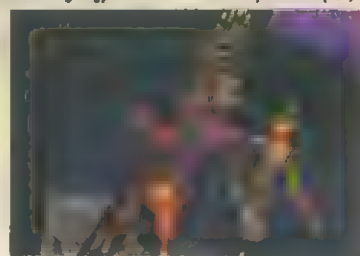
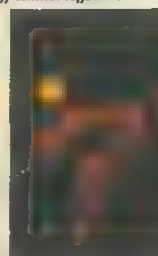
Mindegy, lényeg az, hogy Nickék így partra üszhatnak, ahol Blackbeard épp nem akar hinni a szemének, hogy a tizenvalahány éve halottnak hitt timbora (mármint Marquez) hirtelen élve bukkant fel a találkozóhoz. Ehhez

"barát"-hoz Nicknek is van egy-két szava. Blackbeard nem akar hinni a füleinek, de maga Marquez is megmondja neki, hogy ő volt az áruló, és pillanatnyilag azért van itt, hogy utolsó áldozatával is végezzen. Mindenhonnan spanyol katonák sereglének elő, de a bátor Blackbeard is készen áll a harcra: két mordályt húz elő, és a spagetti westernnek hőssé megszégyenítő módon szó szerint halomra lö belőjük egy nagyobb rakást. Természetesen jön a következő adag: a bérnyikosok. Közben nekünk is dolgunk akad: fel kell szabadulni egy elég jól vivő spanyolt. Mire ezzel elkészülünk, újabb problémák támadnak: a sziklák között megbúvó barátaink túsul ejtette Marquez, és az oltár felé halad vele; a sziget másik végén, a vulkán bejárata előtt pedig Blackbeardet szorongatja a spanyol túlerő. Nyilván mindenki a gyengébb nem segítségére siet: kocogjunk fel tehát az oltárhoz vezető aljtárhoz, ami mögött természetesen Marquez fogad bennünket, aki időközben az egyik kezénél fogva hozzábillinscelte az áldozati oltár-

hoz Anne-t. Ismét kardpárbaj következik, és ismét valami esélyünk, mert az ellenfél sokkal jobb vivő. Ezen úgy tudunk segíteni, hogy becsalogatjuk az ajtónyílásba, és a bal oldalon levő gombbal hirtelen becsukjuk az ajtót. Ha szerencsénk van, akkor a két kölap pont becsapponi a kardot tartó kezét. Ugyan balra bal is tud vívali, de ilyenkor már csak védekezni. Szorítsuk az oltár felé, ahol Anne közben valahonnan elővarázsolt egy tört, és vadul piszkálja vele a billinscelt. Mire Marquezt teljesen felkergetjük az oltárhoz, addigra Anne ki is szabadítja magát, miközben a másik billinscel rácsapja ellenfelünk kezére. Kocogunk fel a kilátóba, és a dudát megfújva jelezzük a Kráknak, hogy a vacsora előlálott. Viszlat, Senor Marquez! (Első peche van: az ő alkarija is leszakad – de nem baj, már úgyilacs szükségére rá.)

Most kocogunk át a vulkánhoz, mert már ott is hűzds a helyzet. Mivel a Blackbeardet támadó spanyolok a vulkán előtti hídon sereglettek össze, elő sem kell húzni a kardunkat: sokkal egyszerűbb megoldás ha a totemoszlopon elforgatjuk a felső arcot – a többi már elvégzik a kőszarkányok nyíllal. Blackbeard halásan köszöni, hogy másodszer is megmentettük az életét, és jelzi, hogy az üdőben horgonyzó gályákkal is kellene még foglalkoznunk egy kicsit. Ehhez ideális eszközök a mellvédre szerelt kőhajlók. Kicsit nehéz célozni velük, de egy hajónak elég két találat, és két hajó tengerfelé küldése után segítség is érkezik: beviharzik egy hajó, amelyen Lyle apó derekasan kezeli az ágyúkat, és a maradekát már elintézi egyedül is.

Már csak egy tengerparti nagy parti van hátra, ahol összegyűlünk mindenki, azt, bebecce a Lizard Point világítótoronyának alagsorában megismert féltáboz kalóz is. Amikor Blackbeard érdeklődik, hogy ki a fene és mit keres itt, látványos tűzijáték kíséretében átalakul Redjackk, feloldja a kincsét sájtó átkot, mindenkihez intéz egy rövid baráti szózatot, majd a lassan már hagyományos vilá protechnikai effektus kíséretében eltűnik a nagy sammi mélyén. Végeztől még mindenkivel beszélhetünk egy sort arról, hogy hogyan képzelt el a jövőjét, elhangzik néhány szerencseárvánsság, többek között akkor, amikor Cross érdeklődik, hogy tervezünk-e a jövőben valami hajóutat, mert szívesen beállna hozzá idősként, Nicholas pedig azt teveli, hogy fogalm sincs, legjobb leanne megválni a játék folytatását. És már jönnek is a záró képsorok, amelyben Rick alámerül, hogy magához vegye az őt megillető kapitányi részt a kincsből. Aztán inkább otthagya az egészet...



csak nem egészséges). Az 576-nak is lehetne gerince, ha nagyon akarnánk, de nem értem, miért kéne növelnem az előállítási költséget teljesen feleslegesen. Lehet, hogy az a papír, amiből az 576 Kbyte készül (és egyébként lapoként másfélszer vastagabb,

mint a te kedvenced) gyűrődik. Sőt, nem lehet, hanem biztos, de hát ezek a fránya papírok már csak ilyenek: gyűrődnek. Azért papí-

hogy egy oldalt két perc alatt össze lehessen dobni. (Tán nem csoda, hogy másnak is eszébe jutott.) Nem volt szép, de a célnak megfelelt. Szerintem a közeljövőben nem találkozol nálunk többet ezzel a megoldással. Mint a fentiekben is kiderül, szerintünk nem pótlatlanság mindezt 400 Ft-ot bezebeelni, már csak azért sem, mert az összes költség, ÁFA és egyéb nyálákságok levonása után NAGYON jó, ha ennek 8-10%-a megmarad – mint azt már volt szerencsém nemrégiben a fogyasztói árképzésről tartott rövid esszémben kifejezni. (Utánvéttel még megrendelhető.)

Na jó, Pistike, hagyjunk másnak is helyet (különösen hogy egy olyan téma jön, ami még téged is érdekelhet). Természetesen szívesen fogadunk bármilyen építő jellegű kritikát, de szerintem jobb lenne, ha ezek inkább a tartalmi épülésről szólnának, nem pedig a vágyak birodalmáról. Javaslataidat megfontoltuk, aztán úgy találtuk, hogy – állításoddal ellentétben – következményeikkel senki érdekét nem sértik igazán, így az őket megillető helyre kerültek. Csókollak.

MÉG EGYSZER A CD-RŐL (EGY IDEIG UTOLJÁRA)

Dear CoVman!

(...) A CD téma már azóta húzódik, mióta idejöttél, és még semmi használható információ nem kaptunk. "Majd, majd, majd..." Mondanád inkább azt, hogy nem lesz és pont.

Lakatos Balázs, Cegléd

Óh, a jó öreg CD-téma, állandó vendégünk! A kritika egyébként jogos: tényleg húztam, mint a rétestésztát. Válaszolni már az előbbi levél kapcsán is lehetett volna rá, de tettszett, hogy olyan szépen megadtad a végszót, szóval: CD nem lesz és pont. (Vagy legalábbis egy időre talonba került, szóval inkább három pont.) Gondolom némi magyarázattal tartozom. A CD-vel két alapvető problémánk volt mindig is: az egyik tartalmi, a másik pedig a gazdasági. Az elsővel az a gond, hogy teljesen értelmetlennek tartjuk, hogy ugyanazokkal a demókkal és Internetről összeszedetett apróságokkal fárasszunk titeket, amit már 3-4 más újság CD-jén is megtaláltok. Mást meg mi az ördögöt tettünk volna rá olyat, ami az 576-olvasók legnagyobb részét érdekli? A gazdasági probléma pedig az volt, hogy egy CD nyilvánvalóan magával hozott volna 4-500 forintnyi áremelést is. Mivel a levelekből az derült ki, hogy CD-ügyben egészséges megosztás van köztetek (egyharmad-egyharmad arányban akar/nem igényel/az áremelés miatt ellenéz CD-t), el kellett döntenünk, hogy megéri-e elveszteni az áremeléssel azt a csomó olvasónkat, aki nem akar több pénzt áldozni CD-s 576-ra – és nem nehéz kitalálni, hogy hogyan döntöttünk. Egy CD még ráadásul magával hoz néhány egyéb apró kellemetlenséget: az összedobására szánt munka még hagyján, de a selejtes példányokból adódó állandó problémák orvoslása; megmagyarázni a hárdval hadonászó felháborodott apukának, hogy hiába számítástechnikai zseni a 10 éves kislány, akkor sem fogja elindítani a 386-osán az Unrealt, és ez nem a mi összeesküvésünk miatt van; az

egész napot azzal tölteni, hogy a telefonban elmagyarázzuk valakinek, hogy hogyan működik egy ZIP – ezt sem idővel, sem energiával nem tudnánk győzni. Arról már nem is beszélve, hogy az Interneten

naponta feltűnő új huncutságok ellen senki nem tud hatékonyan védekezni, és nem óhajunk ingyen csámcsognivalót szolgáltatni a napi- és bulvárújságok üres flekkjeire, hogy milyen borzalmas rombolást végző vírus volt a CD-mellékletben – mint az ügyebár megtörtént már több CD-vel megjelenő újságban. Szóval a kis élesztőkorongot egy ideig levettük a napirendről.

(Annak, akit illet: PLG levelét elolvastam. Örülök, hogy csekélységem és Martin egyszerre való megpillantása ilyen eufóriát váltott ki.)

IDŐZAVAR

Helló belő CoVboy!

A nevem (ál) Sh...w (ha kitalálsz, akkor előfizetek) (Egy próbát megér: Shadow? Nem? A francha. Megint nem sikerült.) Na szóval rátérek a lényegre. A szeptemberi számban azt írtad, hogy voltak összetűzéseitek egy bizonyos nyomdával. Na! csak azért, mert a júniusi 576-on lapjai kicsit furcsán voltak elrendezve. Szerintem amikor a nyomda tulajdonosával pofozkodtál, akkor a paszlag egy jobbgyenestől hátrarepült és beverte a fejét a lapnyomató gép gombokkal teli paneljébe. (És pont ekkor nyomtatta a gép az én 576-omat.) Az újságom papírlapjait össze-vissza nyomkodta a gép. Folyománya: a 14. oldal után a 17. oldal, a 16. oldal után a 33. oldal, a 32. oldal után pedig a 15. oldal jött... (Szerintem az nem szokványos (EODIG nem volt szokványos! De ki tudja, mit hoz a jövő?) Ráadásul a 16. és a 33. oldal össze volt ragadva és ki volt szakadva. (Ezt hívják halmazati büntetésnek.) Más: baromi jók a Lara Croft-posztok – még (posztot!)! Ja! ki az a nő a Turok 2 alatt? (Egyáltalán nem hasonlít az igazira.) (Ez igaz. Az igazi szögletesebb egy kicsit. Szerintem sokkal jobbak a gömbölyded formák.) Más: valami Martin nevű szökött fegyenc a szeptemberi számban azt lódtotta, hogy néhány új Electronic Artsos játékhöz nem elég a P300-as! Ez ugye csak vicc volt?! (Rossz.) Ha valaki látta a szóban forgó személyt, jelentse a rendőrségnek! Más: én Star Wars-ra jöngök vagyok és egy kicsit (nagyon) "elszomrodottam", amikor az ECTS'98 hírei között nem találtam Activisionnal foglalkozó cikket (ügyebár a Lucasarts átment a Virgintől az Activisionhoz.) Ezt sérelmeztem! Pedig egy másik lapban 4. IV, négy, four SW játékról láttam képeket (Felejtél bűdát, deli vitét! Az ECTS'98 hírszékében azért nem volt Activision, mert az Electronic Arts-hoz hasonlóan Ők sem állították ki az ECTS-en: még a nyáron tartottak előzővendő játékaikról egy saját bulit. A SW-játékokkal kapcsolatban meg csak annyit, hogy ha jól emlékszem, akkor a korábbi hírekben már bőven olvashattál róluk, csak nem egyszerre, hanem apránként csepegtetve.) Na de elég a rágalmából, az újság jó. Kész. Kérdések:

1. Légszjvos közöld a Lucasarts e-mail címét. (A site-ját gondolom nem volt nehéz kitalálni (www.lucasarts.com), és ott van valahol pár e-mail cím: store@lucasarts.com, vagy esetleg lehet próbálkozni a webjédel@lucasarts.com-mal – valamelyiken csak elírányítanak a megfelelő égtájaktól különböző helyre.)

2. Mi a te e-mailed? (Még mindig a régi: 576kb@irisz.hu)

3. Legyen SW poszter! (Pliiz!) (Most volt nemrég Star Wars Rebellion. Majd egyszer lesz megint.)

Ennyi és előre is kösz! Bye!

Hello belő Shadow! A nevem Co...y, és ha kitalálod, még egyszer előfizethetsz. (Annyit segítek, hogy az első pont az nagy.) Na szóval, rátérek a lényegre: vagy egy igen érdekes időutazás tanfolyam voltunk az imént, vagy tényleg komoly problémák vannak a nyomdával. Először tehát oknyomozunk. Na jól emlékszem, én

nem a szeptemberi 576-ban írtam, hogy némi nézeteltéréseink voltak nyomdaügyletben, hanem az októberiben. De nincs kizárva az sem, hogy a szeptemberből maradt borítókat, a nyomda elsütötte pár októberi fedeleként. Az mondjuk nem valószínű, hogy az októberi számunk szeptemberben jelent volna meg, de ha igen, akkor azon igen meglepődnék. Martin szintén a szeptemberi (bő, az OKTÓBERI – most már én is időzavarban vagyok/leszek/voltam – nem kívántam rész törleendő) számban írált valamit az Electronics Arts játékaikról – de ha jól emlékszem, nem azt karcsintotta, hogy nem elég hozzájuk P300-as, hanem azt, hogy az OTT kiállított játékok legalább ilyen konfiguráción futottak. (Természetesen az valóban vicc volt. Az igazság az, hogy PIII-500 MHz és Voodoo3 alatt el sem indulnak...) Így tehát még egy bónusz nyomdahiába is van. Egyébként nem valószínű, hogy pofozkodtam volna az említett nyomda tulajdonosával. Egyrészt nem akarok meghalni, másrészt meg csak akkor vagyok agresszív, ha kések a nyomdai adással. (Bár ha jól belegondolok, mindig kések, tehát folyamatosan agresszív vagyok, és az is lehet, hogy megpofoztam valakit.) Viszont megint nem világos, hogy ha én szeptemberben (vagy októberben, ebbe most ne bonyolódjunk bele) úgy vágok nyakon valakit, hogy fejfel zuhan a tűzőgéphez, hogyan tudja összekölni a júniusi 576-odat?

Egyébként komolytalanra fordítva a szót: elbaltázta az újságodat a kötészetben a gép, mert fordítva volt rajta az a két lap tűzésnél. Hja, a nyomda ördöge! A múltkor megvettem Terry Pratchett: Mort, avagy a Halál kisinasa c. könyvét (kedvelem a mélyen filozófus könyveket, ajánlom mindenki figyelmébe) – az kizárólag az első 16 oldalból állt végig. Bár vastagságra megvolt, így azért mégsem olyan izgalmas. Ha valakivel hasonló eset történik, javaslom ugyanazt az eljárást követni, mint amit én tettem a Pratchett-könyvvel: visszavitem oda, ahol vettem, és kicseréltetem egy jóra. (Az is egy megoldás, ha visszaküldöd hozzánk. Bár nem biztos, hogy okos, mert bélyegben is azok a legdrágábbak, amit pár évtizede elrontottak...) Ugyanez a helyzet a félrenyomott nyomdai termékekkel. Ez olyan hiba, ami ellen egyetlen kiadó sem tud védekezni. Illetve úgy tudnánk, ha az elsőtől az utolsó darabig elővasnám az összes példányt. Ennek viszont lenne egy hátrulatója: nem biztos, hogy minden hónapban meg tudnánk jelenni. (Persze erre is van megoldás: ha tényleg ennyiszor olvasom, akkor tán meg is tanulom szóról-szóra, és nincs is szükség újságra. Egyszerűbb felévente egy nagyobb számszót összehívni mondjuk a Hősök terére, ahol én majd elszavalom az aktuális 576-ot. Jegyek elővételben már kaphatók 398.- Ft-os egysegőre...)

Hurra! Míg ezt átgondoltam, kiszámoltam azt is, hogy neked nem nyomdai problémáid vannak, hanem sokkal nagyobb: ha az októberi számunkat szeptemberben olvasod, és a szeptemberben nyomott júniushoz kuszálódik össze, arra csak egyetlen magyarázat lehet, márpedig az, hogy te visszafelé élsz az időben! Hát ez óriási! Köthetünk baltot: szerény jutalék fejében bejuttatlak a Zimmer Frei-dossziéba, ahol hasonló figurákat mutogatnak. Vagy van egy jobb ötletem: szerény jutalék fejében nem mondanád meg a jövő (neked múlt) heti vagy inkább havi lottószámokat??

Im. Átgondoltam még egyszer ezt a dolgot, és ráletem még egy alternatívára: ha ezt a Csevegőt netán májusban olvasnátok, akkor mindenkivel minőzést károk – ÉN élek visszafelé az időben! Sebal, előbb-utóbb csak összefutunk még valahol.

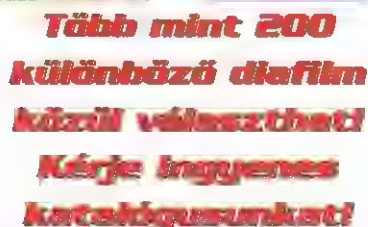
CoVboy



Szerviz nyitvatartás H-P 10-15 óráig

Abstract The purpose of this study was to determine the effect of a 12-week, 100% body weight (BW) resistance training program on the muscle strength and body composition of sedentary, middle-aged women. The subjects were randomly assigned to either a resistance training (RT) or control (CON) group. The RT group performed a 12-week, 100% BW resistance training program, while the CON group remained sedentary. The RT group showed significant increases in muscle strength and body composition, while the CON group showed no significant changes. The results of this study suggest that a 12-week, 100% BW resistance training program is effective in improving muscle strength and body composition in sedentary, middle-aged women.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

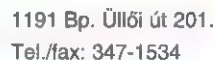


Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

**Diafilmek nagy választékban kap-
hatók. Tel.: 200-80-16**

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KERES

Keresek Amiga 1200-ast kiegészítő-
kel. Cím: 6400 Kiskunhalas, Széche-
nyi u. 11. Tel.: 06/77/428-459

AMIGA KINÁL

Commodore 64 - Amiga Gyors-
szerviz és Kereskedelem. Számí-
tógépek, floppyk, nyomtatók, mo-
nitorok, tápegységek olcsó, ga-
ranciális javítása, értékesítése. C-
64 turbókártyák, Amigás bővíte-
sek. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-
510

PC KINÁL

Eladó egy két hónapos Tomb Raider Plusz Unfinished Business PC-s játék dobozzal és angol nyelvű leírással 5.000.-Ft-ért. Tel.: 258-8696

Eladó garanciális P200MMX CPU (22.000 Ft-ért) és Intel TX512 alaplap (8.000 Ft). Érd.: Kiss Endre Far-

kas Bp. XI. Nándorfejérvár köz 3.
Tel.: 203-5466

EGYÉB KÍNÁL

Super Nintendo kazetták elsőkézből
eladók. Tel.: 3295-530

Eladó SMD, 2 joy (3 és 6 gombos), 8 játék, Universal adapter. Ár: 35.000 Ft. Tel: 06-27-317-770

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelenítés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK: Magánszemélyeknek: 20 szóig 500.- Ft (áfával) minden további szó 20.- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000.- Ft (áfával) minden további szó 40.- Ft

GÉPTÍPUS:	<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
			<input type="checkbox"/> KERES	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,- helyett	MOST MÉG MINDIG CSAK	850,-
fél évre	1950,- helyett	MOST MÉG MINDIG CSAK	1.650,-
egy évre	3800,- helyett	MOST MÉG MINDIG CSAK	3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**1998. november
20-ig most még
nagyon megéri
előfizetni!**

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rözsaszin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!

A megjelzés rovatra ird be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltséggel) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

CD 32

JÁTEKOK

SUPER METHANE BROTHERS	Fogy. ár	Akciós ár
SUPERPROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTEKOK

BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSABLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER A1200	2999.-	999.-

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
-POSTMAN PAT 1,2,3		
C64 LEMEZEK		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS III	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DARKMAN	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOCALYPSE	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

GAZZA 2	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERFIST	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MIKEY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RODLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINDAI	999.-	499.-
SKULL & CROSSBONES	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YOHIMBO	999.-	499.-
VENOETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BANK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOMI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIX vol. I	299.-	
MULTIMIX vol. IV	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SMASH TV	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-
WINTER GAMES	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



98/2



98/3



98/4



98/5



98/6-7



98/8



98/9



98/10

Egy újság, amiben mindent
megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk november 26-án
jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Test Drive 5 (PSX)

Ninja (PSX),

Bio Freaks (N64),

Abe's Exoddus (PSX),

1080° Snowboarding (N64),

Unholy War (PSX),

Off Road Challenge (N64),

Tomb Raider 3(?) (PSX)

Small Soldiers (PSX)

O.D.T. (PSX),

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a
szelvénnel együtt érvényesek.
Egy szelvény több játék
vásárlására is jogszerű!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

Új boltunk nyílt a Mammutban!

**Mammut bevásárlóközpont, Budapest,
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76**



576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

